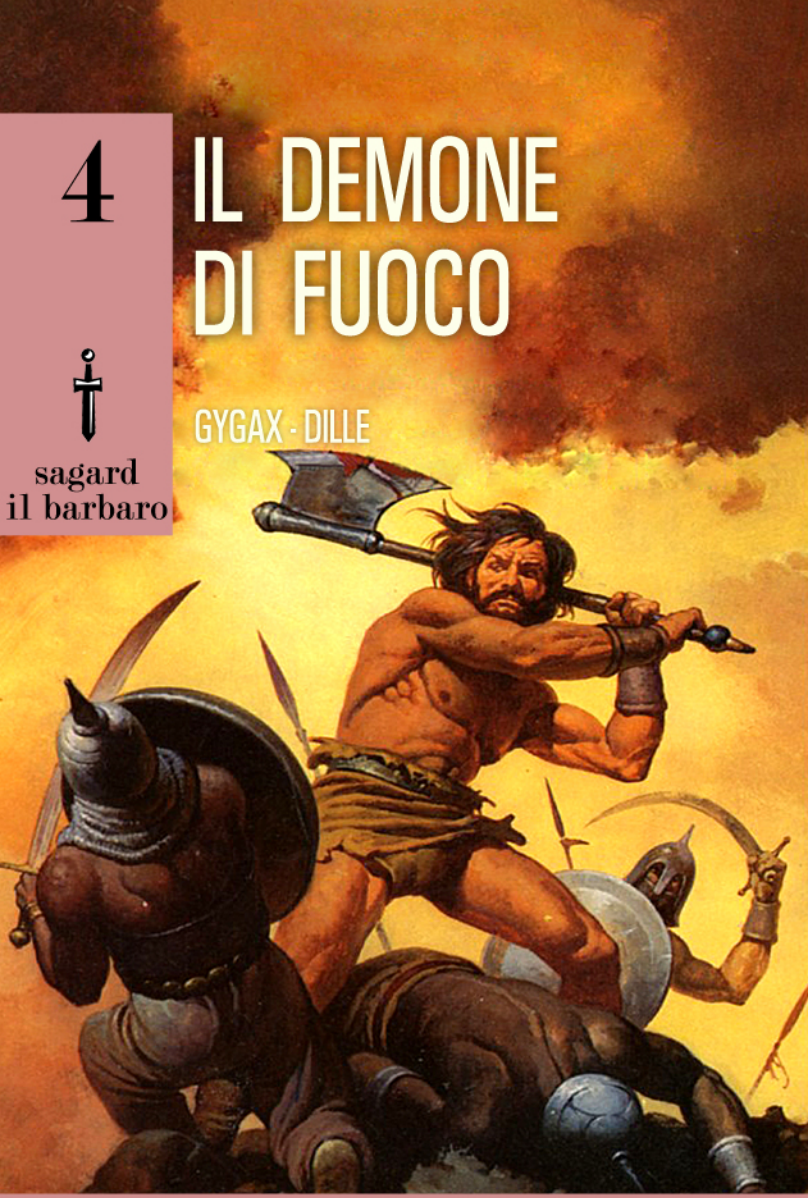
4

IL DEMONE DI FUOCO

GYGAX - DILLE

sagard
il barbaro



librinostri

libri
NOSTRI

In memoria di Gary Gygax

Titolo originale: «The Fire Demon»
Prima Edizione: Archway Paperback, New York, 1986
© 1986, Gary Gygax e Flint Dille per il testo
© 1986, Ian McCaig per le illustrazioni
2008, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

IL DEMONE DI FUOCO

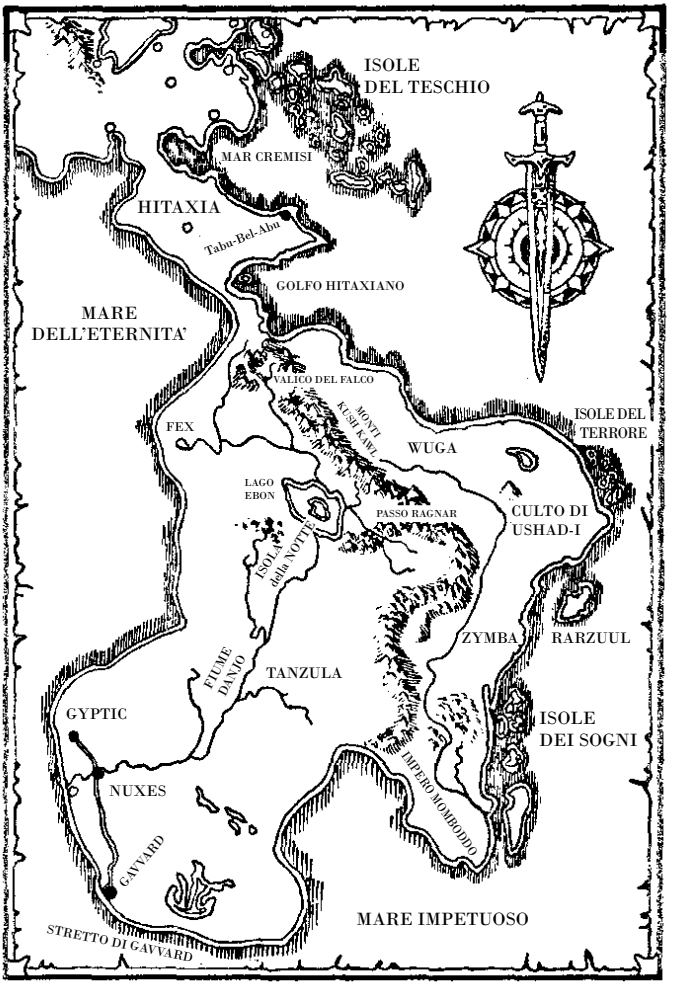
GARY GYGAX - FLINT DILLE

illustrato da Ian McCaig
tradotto da Dirk06

SAGARD

IL BARBARO

librogame'sLAND
www.librogame.net


ISOLE
DEL TESCHIO
MAR CREMISI
HITAXIA
Tabu-Bel-Abu
GOLFO HITAXIANO
MARE
DELL'ETERNITA'
VALICO DEL FALCO
MONTI
KUSH-KAWL
FEX
WUGA
ISOLE DEL
TERRORE
LAGO
EBON
PASSO RAGNAR
CULTO DI
USHAD-I
ISOLA
della NOTTE
ZYMBA
RARZUUL
FIUME
DANIO
TANZULA
GYPTIC
ISOLE
DEI SOGNI
IMPERO MOMBODDO
NUXES
GAVVARD
MARE IMPETUOSO
STRETTO DI GAVVARD

INTRODUZIONE

Dopo la morte del Sultano Jazeer, Tabu-Bel-Abu fu afflitta da intrighi politici, poiché le varie fazioni dell'aristocrazia hitaxiana lottarono per il controllo della capitale.

Sagard, ampiamente dimenticato nella confusione generale, restò ancora qualche settimana in città per riposarsi.

Ma quando il Sultano Fakkadi, grazie ai suoi seguaci, detti Shamshir, ottenne il potere, mise sulla testa di Sagard una taglia tale da rendere impossibile il soggiorno in città. Decise così di partire.

Tuttavia non è con Sagard che inizia la nostra storia, ma ha origine molto più a sud: è una tetra avventura di riti voodoo e stregoneria, resa ancora più sinistra dalla maledizione del…

DEMONE DI FUOCO

PARAGRAFO 1

Nel profondo della Giungla Zimbiana martellano febbrili tamburi.

Una tigre che nell'umida oscurità caccia un okapi ferito, improvvisamente fiuta l'odore della morte e, colta da un terrore primordiale, abbandona la preda correndo via in cerca di protezione nel fitto sottobosco.

Non molto lontano un tamburo viene fatto risuonare da mani scheletriche.

Il suonatore distoglie lo sguardo dall'orribile creatura che, illuminata dalle fiamme che si innalzano, lo osserva dall'alto: il corpo di Ushad-I è uno spettacolo mostruoso.

Il corpo dello stregone è attraversato da un intreccio di cicatrici che collegano le flessuose e potenti gambe di un uomo della tribù Zimba al torso di un muscoloso Frusti. Dalle spalle si dipartono braccia spaventosamente piccole dalla pelle olivastra con delicate mani femminili, che un tempo appartenevano a una suonatrice di liuto Chadanese. Sul collo si trova la testa scarna di un Fexiano, innaturalmente dotata di occhi rossi e fiammeggianti di un Vulzar.

Lo stregone sorride lievemente mentre osserva il suo prigioniero legato ad un palo. L'Aerdiano è il più bell'uomo del regno, un attore di professione, ma adesso il suo volto attraente è contratto dalla paura mentre sta lottando con le corde che gli impediscono la fuga.

Nessun uomo civilizzato potrebbe credere alla cerimonia a cui sta assistendo. Due figure pallide, prive di emozioni, si avvicinano all'uomo legato e lo trascinano verso il fuoco che, anche senza combustibile, si innalza e assume vaghe sembianze umane: è un demone di fuoco.

"Il volto sarà mio", proclama lo stregone rivolgendosi al demone. "L'anima sarà tua".

Una voce flebile proveniente dal fuoco risponde: "Così sia".

Senza immaginare di dover affrontare un destino ben peggiore dall'essere bruciato vivo, l'uomo legato emette un grido mentre viene gettato nel fuoco demoniaco.

Lo stregone si addentra senza timore fra le fiamme. Seguono alcuni istanti in cui non si riesce a capire cosa sta succedendo, poi il fuoco diventa color porpora per poi affievolirsi, rendendo visibile uno spettacolo agghiacciante: lo stregone adesso possiede il volto dell'Aerdiano e viceversa. L'Aerdiano, la cui anima è stata consumata dalle fiamme, sembra non rendersene conto.

Subito dopo lo stregone si osserva in uno specchio di argento lucidato, ammirando il suo nuovo volto attraente…sfigurato solamente dagli occhi rossi dei Vulzar.

"Sono quasi perfetto", mormora fra sé e sé.

Migliaia di chilometri più lontano il vento rovente del deserto trasporta strane storie a Tabu-Bel-Abu, la città dei minareti e dei tradimenti. Nel cuore del bazaar, dove uomini dalla carnagione scura che indossano tur-

banti raccontano storie di fantastici tesori fumando lunghe pipe, un uomo completamente vestito di nero con un vistoso orecchino d'oro ti chiama con un cenno: "Vieni qui, Ratikkan, poiché ti ho letto nel pensiero".

I suoi piccoli occhi scuri e lucenti fissano intensamente i tuoi. "Dimentica i magri bottini che stai cercando qui, perché nell'umida giungla c'è un tesoro molto più grande che sta aspettando qualcuno con la tua forza capace di strapparlo da mani malvagie."

"Non ho mai sentito parlare di un tesoro simile", gli rispondi.

Il Gyptico fa un gesto con la mano indicando di sederti di fronte a lui. "Allora siedi qui un momento, e ti racconterò di Sanda-Uul, la Città Perduta di Avorio."

"Ho già sentito moltissime altre storie come questa", rispondi. "Ma nessuna di esse era vera. Sono più adatte alle donne superstiziose piuttosto che agli uomini d'arme."

"Ascoltami e poi giudica", risponde l'uomo misterioso tirando una lunga boccata dalla strana pipa.

"Quando avevo la tua età ero un umile schiavo a Nuxes, dove il fiume Danjo sfocia nel Canale Gavvardiano. Il mio padrone, anche se era un principe, era in cerca di denaro e ci ordinò di intraprendere un lungo viaggio nelle fitte giungle dei Wuga .

"Abbiamo marciato per mesi lungo sentieri tortuosi, scoprendo nient'altro che malattie, imboscate e gli svariati orrori di questa brulicante giungla. Finché un giorno, nel cuore più profondo della giungla, ci imbattemmo in un imponente muro di granito che si estendeva a perdita d'occhio.

"Il muro non si poteva scalare, così ci avventuram-

mo per cercare una via di accesso. Stranamente era tutto deserto: non vedemmo nessun uomo a difesa dei bastioni, finché una notte senza luna riuscimmo a scorgere alcune figure illuminate che marciavano sopra alle alte mura.

"Li chiamammo ma non ci diedero risposta. I più superstiziosi credevano che si trattasse di fantasmi, e i loro sospetti non si rivelarono sbagliati poiché nei punti in cui le grosse pietre delle mura erano crollate, lasciando aperti dei crepacci, le sentinelle continuavano a marciare a mezz'aria!

"Molti miei compagni fuggirono nella fitta vegetazione. Anche se non ho idea di cosa ne sia stato di loro, devo ammettere che i numerosi ruggiti provenienti dalla giungla nelle notti seguenti non lasciavano presagire nulla di buono.

"Finalmente giungemmo ad un enorme portale costituito da massicce assi di legno, e attraverso alcune fessure riuscimmo a vedere una città. Anche se era deserta, era una vista che non potrò mai dimenticare: era costruita con avorio intarsiato, la cui raffinatezza era tale da oscurare la bellezza dei grandi templi di Wii Shangazza.

"Il nostro padrone ci ordinò di abbattere le travi di legno, e noi ubbidimmo. Il legname duro come la pietra spuntò le asce, mandò in frantumi le spade e fiaccò le nostre forze."

Stai diventando impaziente. "Arriva al dunque, vecchio. Cosa hai trovato all'interno?"

"Non riuscimmo mai ad entrare, poiché ci scoprì Ushad-I."

"Chi è Ushad-I?" chiedi.

"Ushad-I è un uomo, uno stregone che domina la giungla."

"Hai raccontato una storia affascinante ma non hai fornito nessuna prova della tua avventura. Ti darò una moneta d'argento e proseguirò sulla mia strada", gli dici mentre ti accingi ad andartene.

"Questa è la mia prova", risponde.

Non appena si sfila i sandali decorati, indietreggi inorridito: i suoi piedi, invece di essere di dimensioni normali, sono rossastri e troppo grossi rispetto alle gambe.

Prima ancora di poter riuscire a dire qualcosa, il vecchio lancia uno sguardo oltre le tue spalle ed esclama: "Attento Ratikkan!"

Con riflessi fulminei ti getti di lato proprio nell'istante in cui la lama di una scimitarra fende l'aria sopra la tua testa. Mentre ti alzi in piedi sfoderi la spada, ritrovandoti di fronte a due Shamshir Hitaxiani, i pericolosi agenti del Sultano Fakkadi.

"La tua testa vale duecento monete d'oro, Ratikkan, e sarà nostra!", sbraita uno di loro.

Devi combatterli per armeno un turno prima di poter fuggire, e attaccano per primi.

Se non hai letto i precedenti libri della saga di Sagard, vai al Paragrafo **97**, dove sono spiegate le regole di combattimento.

Per darti qualche speranza di combattere alla pari ti viene dato uno *spadone*, che ti permette di infliggere un punto aggiuntivo di danno ogni volta che colpisci un nemico. Sei un guerriero di Livello 4 e possiedi 500 monete d'oro. Visto che questo libro richiede una certa esperienza, preparati a subire molte ferite se è la prima

avventura che affronti. Annota queste informazioni sul *registro del personaggio*.

Altrimenti se hai già affrontato altre avventure della serie, puoi mantenere tutte le *armi* e *armature* che avevi ottenuto nell'ultimo libro. Inoltre sei cresciuto e ti sei temprato grazie ai feroci combattimenti che hai affrontato: guadagni 5 *punti ferita* permanenti. Adesso possiedi 25 *punti ferita iniziali*.

Si presume che la maggior parte dei giocatori che affrontano questa avventura siani guerrieri di Livello 4. Tuttavia, se non hai ancora raggiunto questo livello nei precedenti libri, dovrai combattere al Livello 3 finchè non avrai raggiunto 60 *punti esperienza*.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Se vieni sconfitto vai al Paragrafo **8**.)

SHAMSHIR (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

1° SHAMSHIR
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

2° SHAMSHIR
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto gli Shamshir, vai al Paragrafo **3**.
Se riesci a fuggire, vai al Paragrafo **30**.

PARAGRAFO 2
In balìa degli Shamshir

Ti rendi conto che non hai possibilità contro di loro, così getti a terra la spada. Gli Shamshir si mettono a ridere sguaiatamente, insultandoti.

"Molto bella la spada che il Ratikkan ci ha consegnato, ma non è l'arma di un Shamshir".

Per la tua codardia perdi *2 punti di esperienza*, rimanendo con la magra consolazione di essere ancora vivo.

L'ultima cosa che ricordi è un improvviso colpo alla testa. Vai al Paragrafo **8**.

PARAGRAFO 3
La strage di Shamshir

Ormai allo stremo delle forze, uno dei due Shamshir urla "Obdul!" e poi crolla a terra. Guadagni *4 punti di esperienza*.

Noti che il vecchio è stato ferito da un colpo di scimitarra e immediatamente gli stringi la mano. "La vita mi sta abbandonando", dice. Dopodichè ti avvicina a sé e con la voce rauca sussurra: "Evita Ushad-I durante la ricerca della Città Perduta di Avorio. Se non lo farai, il tuo cuore verrà strappato ancora palpitante dal petto, e la tua anima arderà fra le fiamme del demone di fuoco.

"Fa attenzione, Sagard: i servitori dello stregone sono ovunque. Zombi dalla pelle grigia e privi di anima osservano da ogni melmoso anfratto delle oscure profondità della giungla. Ovunque. Osservando… e aspettando di eseguire gli ordini dei loro padroni."

Nel momento in cui muore senti fluire dentro di te un'ondata di energia vitale: recuperi *tutti i punti ferita*.

Improvvisamente quattro lame affilate squarciano le pareti di tessuto del negozio del vecchio. Prima ancora di poter fuggire, quattro Shamshir attraversano la stoffa lacera e si avvicinano minacciosamente.

"Vali quattrocento monete d'oro da vivo, Ratikkan, e duecento da morto, quindi preferiremmo se ti arrendessi. Se invece fuggi non guadagneremmo nulla, per-

ciò è meglio se ti uccidiamo, invece di lasciarti fuggire", dice uno degli Shamshir, sogghignando.

Puoi arrenderti (Paragrafo **2**), combattere i quattro Shamshir (Paragrafo **24**) oppure tentare di corromperli con *200 monete d'oro*, sperando che gli Shamshir combattano fra loro per impossessarsene (Paragrafo **95**).

PARAGRAFO 4
Le porte di Fahderium

Nella religione hitaxiana coloro che muoiono in combattimento vengono trasportati a bordo di grandi navi fantasma lungo il fiume Ebon, fino al tempio sull'Isola della Notte, in cui attraversano le porte di Fahderium per accedere all'aldilà. Gli Shamshir morti ai tuoi piedi ora possono compiere il loro grande viaggio. Guadagni *4 punti di esperienza*.

Lontano dalla Casbah ti fermi a riposare, e comprendi che pure tu verrai spedito a compiere quel lungo viaggio se resti ancora a lungo a Tabu-Bel-Abu.

Sei rimasto affascinato dalla storia che ti ha raccontato il vecchio, così decidi di perlustrare le giungle meridionali in cerca di Sanda-Uul, la Città Perduta di Avorio. Non sarà un viaggio semplice, e avrai sicuramente bisogno di assoldare un gruppo di esploratori.

Riscattare un uomo in buone condizioni di salute rinchiuso nelle prigioni dei debitori di Sin-Dah-Viil ti costerà *100 monete d'oro*, e ti serviranno *almeno* 15 uomini per affrontare il viaggio. Consulta il *registro del personaggio* e decidi cosa fare: puoi usare il denaro che già possiedi per assoldare gli uomini (vai al Paragrafo **21**), oppure puoi tentare di ricavare altro oro prima di partire verso la città meridionale.

Esiste solo un luogo in cui puoi ottenere una con-

sistente quantità d'oro in poco tempo: il Palazzo del Sultano Fakkadi. Sei già stato lì in passato, oltrepassando le mura a cavalcioni di un pipistrello Devaniano, ma questa volta sarà decisamente più difficile. Se decidi di provare, inizia l'assalto al Paragrafo **9**.

PARAGRAFO 5
Il rettile nell'oscurità

Con la spada sguainata ti addentri silenziosamente nella fitta vegetazione, da solo. Ovunque guardi ti sembra di vedere qualcosa muoversi nell'oscurità, ma non c'è niente.

Improvvisamente senti un lieve scricchiolio nelle vicinanze, e ti giri in quella direzione. Ben lungi dal feroce animale che ti aspettavi di trovare, scopri un piccolo ratto della giungla che sta divorando una banana.

Abbassi la spada e mettendoti a ridere fragorosamente chiami i tuoi uomini: "Venite qui e guardate il terribile mostro che ci terrorizzava".

I tuoi uomini si addentrano con attenzione all'interno della vegetazione; quando giungono vicino a te e al ratto della giungla, rimangono per alcuni istanti imbarazzati per la loro codardia.

Il ratto emette un tenue squittio mentre ti avvicini. Poi, in un batter d'occhio, una sagoma verde saetta dal fogliame e attacca l'animaletto.

Arretri e ti rendi subito conto che il ratto è stato divorato da un pitone gigante. Il corpo è grosso come il tronco di una quercia e sembra lungo quasi dieci metri; la testa di forma triangolare è grande quasi quanto il tuo torace.

Sollevi la spada.

Il pitone si avvolge a spirale, pronto ad attaccare; la lingua biforcuta si muove come una frusta.

I tuoi uomini fuggono nella giungla: devi combattere il pitone da solo!

Estrai un numero per determinare chi attacca per primo: se è pari puoi farlo tu, se è dispari il pitone ha diritto al primo attacco.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

PITONE GIGANTE (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il pitone gigante. Vai al Paragrafo **50**.)

Se riesci a fuggire, vai al paragrafo **56**.

PARAGRAFO 6
Uccidi il torturatore

Il torturatore, che ha ucciso centinaia di persone, è finalmente morto. Mentre getti a terra l'ascia, la spia Aerdiana ti sorride dall'altra parte delle segrete. Guadagni *2 punti di esperienza*.

"Buona fortuna, Sagard. Un giorno spero di poter combattere al tuo fianco. Bevi questa pozione di ambroth. Il Sultano ha la tua spada." (Recuperi *12 punti ferita*, e puoi conservare quello che rimane della pozione: quando la berrai recupererai *5 punti ferita*. Annotalo sul *registro del personaggio*). Prima di poter dire altro, svanisce su per le scale.

La feroce battaglia ha svegliato gli altri prigionieri e decidi di liberarli dalle catene, mandandole in frantumi con l'ascia del torturatore.

"Morte al Sultano!" esclami ai fuggitivi, intenzionati a vendicare tutte le lunghe torture subite.

In pochi istanti scoppia la rivolta: i fuggitivi, combattendo con una violenza inaudita, assalgono le guardie del palazzo.

Raggiungi il portale che conduce alla cupola principale, e vedi il Sultano con tre guardie del palazzo che corrono giù per le scale.

"Portatemi le loro teste!" urla il Sultano, e le guardie corrono verso il palazzo assediato, lasciandolo solo sul-

le scale.

Il sangue ti ribolle nelle vene non appena vedi la tua spada nelle mani del Sultano.

"E ora vedrai come combatto!", urli, caricandolo con l'ascia da battaglia macchiata di sangue.

Le labbra del Sultano si piegano in un sorriso malvagio mentre sfodera la spada e ti attacca per primo.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

SULTANO FAKKADI (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Sultano. Vai al Paragrafo **7**.)

Puoi fuggire al Paragrafo **93**.

PARAGRAFO 7
Uccidi il Sultano

"Che la tua morte sia lunga e dolorosa, Ratikkan" rantola il Sultano mentre crolla a terra. Strappi dalle sue avide mani la spada che ti appartiene, recuperandone tutti i bonus: annotalo sul *registro del personaggio*.

Ottieni *2 punti di esperienza* e, strappandogli un amuleto dal collo, guadagni *2000 pezzi d'oro*.

Se pensi di avere denaro a sufficienza vai al Paragrafo **21**, lasciandoti definitivamente alle spalle Tabu-Bel-Abu e gli infidi Shamshir.

Altrimenti se vuoi rischiare il tutto per tutto per ottenere dell'altro oro, puoi provare a cercare la stanza segreta del tesoro reale al Paragrafo **9**.

PARAGRAFO 8
Le prigioni del Sultano Fakkadi

Un urlo si diffonde nell'aria umida mentre riprendi lentamente conoscenza. Hai perso tutte le *armi* e le *armature*.

Senti qualcuno che parla in lingua Hitaxiana, ma in dialetto regale: "E così tu saresti il coraggioso Ratikkan che è entrato con la forza in questo palazzo e che ha ucciso mio fratello" (confronta il terzo volume: *Ricerca disperata*). "Non sembra così forte come raccontano le leggende, vero caro?"

Apri gli occhi, vedendo confusamente ciò che ti circonda. Due torturatori ti stanno sorvegliando: nonostante le maschere che indossano, capisci che si tratta di Fexiani, uomini del deserto rinomati per la loro crudeltà.

Alcuni metri più lontano vedi un uomo con i capelli neri e una donna con i capelli biondi. Il primo è un Hitaxiano alto, robusto che indossa degli abiti regali e un amuleto tanto brillante da essere accecante. Il suo volto illuminato dalla luce tremolante delle torce è quella di un uomo forte e autoritario: è il Sultano Fakkadi.

La donna è invece avvolta in una veste di velluto rosso trattenuta all'altezza dell'esile cintola con una fa-

scia dorata. Il suo attraente volto, dai lineamenti Aerdiani, sembra scolpito nel marmo ed è impreziosito da due occhi brillanti come smeraldi.

"Cosa dovrei farne di te, Ratikkan? Potrei farti a pezzi con uno dei miei strumenti di tortura, oppure farti combattere nell'arena", mormora il Sultano.

"Potresti liberarmi e darmi un forziere pieno d'oro come indennizzo", rispondi.

"Mostrate al Ratikkan come tratto chi fa il sarcastico!" urla l'Hitaxiano ai due Fexiani, che immediatamente iniziano a girare la ruota. Risolutamente ti riprometti di non pronunciare una parola in più finché i torturatori azionano quella maledetta macchina.

Poi l'Hitaxiano schiocca le dita e la tortura si interrompe.

Fingi di aver perso i sensi reclinando la testa sul tavolo, ma osservi ciò che ti circonda con gli occhi socchiusi.

"Dagli da mangiare in modo che riacquisti le forze e poi portalo nell'arena", ordina l'Hitaxiano allontanandosi accompagnato dallo sferragliare della cotta di maglia.

I giorni trascorro lentamente nell'oscurità delle prigioni. Rimanendo incatenato alla parete e mangiando disgustosi pasti serviti dai crudeli torturatori, recuperi ugualmente le forze: aggiungi *15 punti ferita*.

Visto che hai molto tempo a disposizione, ripensi alla storia che ti ha raccontato il vecchio e decidi di addentrarti nelle giungle meridionali in cerca di Sanda-Uul, la Città Perduta di Avorio, se mai riuscirai a liberarti. Prima di tutto dovrai organizzare una spedizione costituita da uomini forti e capaci che siano già stati

nella giungla.

Facendo un paio di conti stimi che un uomo robusto possa costare *100 monete d'oro*, e che avrai bisogno di almeno 15 uomini per affrontare il viaggio. Consulta il *Registro del personaggio*: puoi utilizzare l'oro che hai messo da parte (dai precedenti libri) oppure puoi tentare di guadagnarne altri prima di partire. Ovviamente se prima riuscirai a fuggire dalla prigione Hitaxiana.

Tenti di liberarti dalle catene con la forza, sperando che cedano, ma non ottieni nulla. Convinto che il tuo destino si compirà nell'arena del Sultano, ti addormenti.

A notte inoltrata nell'oscurità senti il rumore di passi attutiti. Ti guardi attorno e vedi che gli altri reclusi sono addormentati e un torturatore, armato con un'ascia da battaglia lucente, sta sorvegliando la stanza. Il secondo torturatore è invece addormentato profondamente.

Una figura avvolta nelle tenebre si muove furtivamente e abilmente lungo la scala a chiocciola, alle spalle del torturatore. Un istante dopo sfodera un lungo coltello con il quale gli squarcia la gola.

Il torturatore crolla a terra, rivelando una donna formosa vestita di nero. Mentre la fioca luce delle torce le illumina il volto, scopri che si tratta della donna Aerdiana. Osservi con sbalordita ammirazione mentre si avvicina silenziosamente, estraendo dalle scure vesti una chiave con la quale ti libera dalle pesanti catene.

"Sei fortunato Ratikkan: sono una spia…" sussurra.

Mentre ti giri vedi la sagoma scura di un torturatore con l'ascia in pugno. Con un rapido balzo spingi la spia a terra proprio nell'istante in cui l'enorme ascia del

carnefice si abbatte sul pavimento di pietra. Rotolando sul pavimento per evitare il secondo attacco, afferri l'ascia da battaglia del torturatore morto.

Puoi attaccare per primo.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Ricomincia il libro dall'inizio.)

TORTURATORE (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando hai vinto lo scontro, vai al Paragrafo **6**.

Non puoi fuggire dal Torturatore.

PARAGRAFO 9
Le sale del tesoro del Sultano

Parli con ogni bandito che incontri, cercando di ottenere qualche informazione sulle stanze segrete del tesoro del Sultano. La maggior parte delle informazioni sono del tutto inutili, ma un ex corsaro Shakaniano, conosciuto con il nome di Ergyg il Vagabondo, che vive con le sue diciassette mogli, ti racconta una storia molto interessante e ti offre una buona cena (recuperi *10 punti ferita*).

Fissandoti con scaltri occhi marroni, lo Shakaniano brizzolato inizia a parlarti: "Il palazzo e le stanze del tesoro furono costruite cinquecento anni fa dal Sultano Rahman il Magnifico, un uomo di grande saggezza e astuzia, il quale sapeva che un giorno probabilmente sarebbe stato rovesciato. Per questa ragione costruì un passaggio segreto e le stanze del tesoro proprio sotto alla grande cupola".

"E dove conduceva?" chiedi impazientemente.

"Finisci la cena e vedrai con i tuoi occhi…"

A tarda notte Ergyg ti conduce lungo strade deserte fino al porto, dove vagabonda una gran moltitudine di robusti marinai di tutte le età e provenienza.

"Cosa farebbe un sultano in questi bassifondi?"

chiedi, lanciando uno sguardo agli squallidi e sinistri moli.

"E' l'ultimo posto in cui i nemici lo cercherebbero. La sua imbarcazione per la fuga è vicina".

Ergyg ti accompagna alla porta posteriore di una malridotta rimessa per le barche, talmente in sfacelo che persino i mendicanti la evitano, ed estrae un grimaldello dalla tasca.

"Guarda il lucchetto, Sagard: è di fattura Gavvardiana, non certo scadente come quelli hitaxiani", ti dice mentre tenta abilmente di scassinarlo.

Dopodiché, aprendo la porta quanto basta per riuscire a scivolare dentro, si gira: "Adesso fai silenzio oppure verremo fatti a pezzi".

Una volta all'interno, vi trovate in una rimessa per barche in ottime condizioni. Nel mezzo della costruzione, ben camuffata, si trova una piccola barca a vela circondata da marinai Hitaxiani, che attendono pazientemente di entrare in azione in caso di un colpo di palazzo.

Scivolando nell'oscurità, Ergyg ti indica una grata nel pavimento. Lo segui, tenendo sempre sott'occhio i marinai inoperosi. Improvvisamente un marinaio guarda nella vostra direzione e grida: "Ladri!"

Mentre quattro marinai Hitaxiani corrono verso di te, Ergyg fugge dentro al passaggio.

Puoi attaccare per primo (puoi attaccare gli Hitaxiani nell'ordine che preferisci).

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Ricomincia il libro dall'inizio.)

1° MARINAIO HITAXIANO
(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[5] [4] [3] [2] [1]

2° MARINAIO HITAXIANO
(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

3° MARINAIO HITAXIANO
(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

4° MARINAIO HITAXIANO
(Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi i marinai, vai al Paragrafo **10**.
Puoi fuggire al Paragrafo **93**.

PARAGRAFO 10
Sconfiggi gli Hitaxiani

Ottieni *3 punti di esperienza* per aver vinto la battaglia.

Prendi una torcia della rimessa delle barche e ti inoltri nel passaggio: si tratta di un corridoio buio e umido, in cui aleggia un forte odore di muschio e di marcio. Poco più avanti i passi affannosi di Ergyg echeggiano lungo le pareti di roccia.

Evitando accuratamente le pozzanghere che potrebbero nascondere trappole, riesci finalmente a raggiungere il vecchio corsaro.

"Grazie per l'aiuto", gli dici senza nascondere il sarcasmo.

"Perché mai dovrei combattere se c'è un barbaro che può farlo per me?", risponde.

Scrolli le spalle, e poi proseguite insieme lungo il passaggio.

Vai al Paragrafo **11**.

PARAGRAFO 11
L'antico passaggio

"Da cinquecento anni nessun uomo ha messo piede in questo passaggio", sussurra Ergyg mentre procedete lungo il sinistro corridoio scavato nella roccia.

"Nessun sultano l'ha mai utilizzato?" chiedi.

"Non che io sappia", risponde mentre giungi vicino ad alcune ossa umane coperte da abiti di ricca fattura. "Anche se non ne sono del tutto sicuro".

Ispezionandole scopri alcuni preziosi gioielli e oggetti d'oro. "Dovrebbe essere il Sultano Gornasse", dice Ergyg. "Scomparve misteriosamente e non fu più ritrovato".

"Fino a ora", commenti. "Ma perché il suo assassino non ha preso i gioielli?"

Raccogli l'arma del delitto, osservandone con meraviglia la pregiata fattura. "Solamente il pugnale potrebbe valere un migliaio di monete d'oro".

"Il suo assassino doveva essere il Sultano Dinathea: per lui questo tesoro era solamente un'inezia".

Recuperi tutto l'oro e i gioielli dallo scheletro, guadagnando *2100 monete d'oro*: saranno più che sufficienti per la spedizione nella giungla. Puoi tornare indietro (vai al Paragrafo **21**), oppure tentare ancora la fortuna proseguendo verso le stanze del tesoro (Paragrafo **14**).

PARAGRAFO 12
Le urla di Ergyg

Mentre fuggi le urla di Ergyg echeggiano lungo il corridoio. Solo la più fervida immaginazione potrebbe far supporre il destino che lo attende. Perdi *5 punti di esperienza* per aver abbandonato un amico.

Quando sei sufficientemente lontano dal porto, provi pietà per le diciassette mogli di Ergyg e ti rechi da loro per raccontarle cosa ne è stato del loro marito. I loro pianti disperati ti commuovono, così decidi di donare *500 monete d'oro* del tesoro trovato: sottraili dal *registro del personaggio.*

Mentre esci dalla casa di Ergyg, il tuo sesto senso ti avverte di un pericolo imminente.

Improvvisamente un grido infrange il silenzio: "E' lui! Prendiamolo!"

Ti giri e vedi due Shamshir accompagnati da Ergyg, con il corpo ricoperto di ferite.

"Mi hai abbandonato, maledetto Ratikkan. Adesso mi vendicherò!"

Puoi fuggire dagli Shamshir solo se estrai un 4.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Ricomincia il libro dall'inizio, con un po' più prudenza)

SHAMSHIR (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

1° SHAMSHIR
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

2° SHAMSHIR
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto i nemici, aggiungi *3 punti di esperienza* e vai al Paragrafo **21**.

Se riesci a fuggire, vai al Paragrafo **21**.

PARAGRAFO 13
Ritornate indietro

Lasciandoti alle spalle lo Slimer privo di vita, trasporti il corpo ferito di Ergyg lungo il corridoio dal quale eravate giunti.

"Sei un grande amico, Sagard, per avermi salvato da quel mostro. Per la tua impresa ti ricompenserò con un tesoro di cento monete d'oro".

La sua avidità ti offende. "Valuti molto poco la tua vita, oppure valuti molto poco il mio lavoro. In ogni caso mi chiedo se debba portarti fuori di qui. Potrei avere tutti i tuoi soldi se lo volessi".

Osservando l'umida cavità in cui si trova, riprende in considerazione l'offerta. "Hai ragione, Sagard: ti darò mille monete d'oro".

A questo punto puoi scegliere quale ricompensa avere: guadagnare *1000 monete d'oro* per finanziare la spedizione oppure *2 punti di esperienza* per la tua buona azione nei confronti di un amico.

Aggiorna di conseguenza il *registro del personaggio* e poi vai al Paragrafo **21**.

PARAGRAFO 14
Alla ricerca del tesoro

Anche se già carichi di oro e gioielli, proseguite lungo il passaggio in cerca di altri oggetti di valore.

"Ci stiamo avvicinando alla sala del tesoro", dice Ergyg.

Improvvisamente senti un forte rumore mentre Ergyg sparisce nell'oscurità urlando. Ti fermi, osservando la sua torcia che rotola lungo una rampa di scale.

"Ergyg!" urli.

Le tue parole echeggiano nell'oscurità, finché non senti un lieve gemito prevenire dal basso.

Scendi cautamente le scale, giungendo in una vasta sala ricoperta da scheletri di cavalli e armi arrugginite.

4

Appena scendi l'ultimo gradino, vedi il corpo immobile di Ergyg steso a terra, e senti il rumore grottesco di qualcosa di pesante e viscido che viene trascinato sul pavimento. Quando ti giri la torcia illumina un enorme Slimer, che deve essersi nutrito dei cadaveri dei cavalli e dei roditori che infestano il pavimento umido.

Mentre striscia verso di te puoi scegliere di fuggire, lasciando Ergyg a una morte orribile (Paragrafo **12**), oppure combattere (Paragrafo **27**).

PARAGRAFO 15
La strada nell'entroterra

Nel tardo pomeriggio giungi in una piccola stazione commerciale, composta principalmente da tende, in cui vieni avvicinato da Hitaxiani che chiedono l'elemosina.

Un Hitaxiano minuto si fa coraggiosamente largo e con forza fra la folla. "Ratikkan, potrei esserti di grande aiuto in cambio di una misera moneta d'oro".

"Non ho bisogno di aiuto", rispondi, facendo un gesto per allontanarlo.

"Ne hai più bisogno di quanto tu non creda", afferma sguainando una spada di legno.

A tua volta impugni la spada. "Pensaci prima di attaccarmi, moscerino".

"Nessuno può permettersi di chiamarmi moscerino e sopravvivere" risponde, colpendoti a una gamba e saltando sul tuo cavallo. Inizia ad attaccarti dall'alto, permettendogli di combattere al Livello 3.

Sei costretto a partecipare allo scontro, e non puoi fuggire.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Ricomincia il libro dall'inizio.)

MOSCERINO (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto il moscerino, vai al Paragrafo **17**.

PARAGRAFO 16
In viaggio

Lasciandoti la taverna alle spalle, cavalchi per diverse ore sotto al cielo trapuntato di stelle. Nell'oscurità della notte avvisti le luci di una serie di torce, non molto più avanti lungo la strada. Anche se ti fermi per osservare meglio, non riesci a capire chi le stia impugnando. A questo punto hai tre possibilità: puoi tornare alla taverna (vai al Paragrafo **29**), puoi abbandonare la strada per avventurarti nel deserto (Paragrafo **33**), oppure puoi cavalcare in direzione degli sconosciuti (continua a leggere). Se non vuoi proseguire in direzione delle torce accese, non continuare a leggere.

Continuando a cavalcare, giungi davanti a un drappello di quattro soldati Hitaxiani vestiti con abiti ampi e svolazzanti. Si tratta di uomini risoluti ma, a differenza della maggior parte degli Hitaxiani che hai incontrato, non sembrano banditi.

"Fermati, Ratikkan, e paga il pedaggio", dice uno di loro.

"Non ho mai sentito parlare di questo pedaggio", rispondi. "Quando costa?"

"Per te e per la tua insolenza costa una moneta d'argento".

Paghi con sollievo il dazio (non preoccuparti di annotare questa insignificante modifica sul *registro del personaggio*) e continui a cavalcare al Paragrafo **26**.

PARAGRAFO 17
Il moscerino a terra

Una disordinata folla di mendicanti Hitaxiani si raccoglie intorno a te non appena l'irritante Hitaxiano giace a terra con la tua spada puntata alla gola.

"Abbi pietà di me e ti darò informazioni importantissime", implora.

Seccato da questo individuo miserabile, prendi in considerazione la possibilità di ucciderlo, senza tuttavia sapere come reagirà la folla.

Se vuoi dargli il colpo di grazia, ottieni *1 punto di esperienza* e poi vai al Paragrafo **19**. Se invece vuoi lasciarlo in vita per vedere quali informazioni può darti, vai al Paragrafo **20**.

PARAGRAFO 18
Fuggi dai sacerdoti

Con il corpo trafitto dalle stelle da lancio Khuzar, indietreggi di fronte ai malvagi sacerdoti. Con riflessi rapidi come quelli di un cobra, i Khuzar lanciano un'altra raffica di letali stelle che portano all'interno delle fusciacche.

Rendendoti conto che non hai possibilità di sconfiggerli, getti a terra 1000 monete d'oro e poi fuggi verso il cavallo.

I sacerdoti, non appena visto l'oro, abbassano le armi e si mettono a ridere.

"Se l'avessi fatto prima, non si sarebbe stata ragione di combattere".

Senza nemmeno rispondere, sali in groppa al cavallo e ti lanci al galoppo nella notte rischiarata dalla luna.

Aggiungi *1 punto di esperienza*.

In poco tempo sei sufficientemente lontano da loro. Mentre percorri la strada che sembra snodarsi apparentemente senza fine attraverso il deserto, pensi torvamente cosa ti aspetta lungo il viaggio verso Sin-Dah-Viil.

Vai al Paragrafo **40**.

PARAGRAFO 19
Verso Sin-Dah-Viil

A metà pomeriggio, cavalcando di gran lena, hai già superato i campi coltivati che circondano Tabu-Bel-Abu.

Essendo scappato da Tabu-Bel-Abu di corsa, ti sei dimenticato di preparare delle razioni di cibo, ed è per questo motivo che con sollievo ma anche timore ti fermi presso una sinistra locanda.

Dopo aver legato il cavallo, porti con te con grande cautela la borsa piena d'oro ed entri all'interno di quella topaia fumosa, piena di vistosi Hitaxiani, Tehniti vestiti di nero e trasandati commercianti Medigiani.

Non appena appoggi a terra la borsa dell'oro, questa emette un suono metallico compromettente. Numerosi occhi si sollevano dalle carte da gioco e dai boccali di birra per guardare minacciosamente nella tua direzione.

A questo punto puoi lasciare la taverna, continuando il viaggio a digiuno, perdendo *3 punti ferita* per la fame (dopodiché estrai un numero: se è pari, vai ai Paragrafo **16**, se invece è dispari, vai al Paragrafo **26**). Oppure puoi rimanere nella taverna (continua a leggere)

Mentre mangi una disgustosa e troppo speziata pietanza Hitaxiana (recuperi *5 punti ferita*), gli uomini rivolgono scarso interesse nei tuoi confronti, ad eccezione di alcuni sguardi minacciosi. Vai al Paragrafo **16.**

PARAGRAFO 20
Il moscerino parla

L'Hitaxiano balbetta con gli occhi lucidi di lacrime: "Sei così benevolo, potente Ratikkan… Pregherò per te sulla tomba dei miei antenati…"

"Smetti di farfugliare e dammi le informazioni che mi avevi promesso" gli dici. La tua pazienza è stata messa a dura prova.

"Se vedi un uomo ricurvo disteso sulla strada maestra dei nostri avi, non fermarti anche se il tuo grande animo generoso proverà pietà per lui. Ti recherà solamente danno".

"L'informazione sarebbe questa?" chiedi.

"Potrebbe salvare la tua possente vita, o grande Ratikkan", risponde.

Per un istante prendi in considerazione la possibilità di tagliargli la gola, ma poi decidi di montare a cavallo, galoppando verso sud con la velocità del vento. Prima di allontanarti ti giri, vedendolo fare un gestaccio nella tua direzione prima di fuggire via.

Vai al Paragrafo **19**.

PARAGRAFO 21
Fuga notturna

Nel frattempo i tamburi inquietanti di Ushad-I cominciano a tuonare di nuovo. Lo stregone strofina un amuleto che ha recuperato dalle profondità degli inferi, e il demone di fuoco si risveglia.

"Adesso di cosa ho bisogno per essere perfetto?" urla il mago.

"Devi avere il coraggio di un animale", risponde il demone guizzante.

"E da dove devo attingere questa forza?" chiede lo stregone.

"Dal cuore di un uomo coraggioso!" sibila il demone di fuoco.

Detto questo, lo stregone pronuncia un incantesimo verso entità invisibili, e il terreno inizia a tremare come le onde del mare.

Una mano scheletrica emerge dalla terra, e poi un'altra ancora. Le dita si contraggono iniziando a scavare per liberare i propri corpi dalle sepolture. Alcune teste decomposte emergono dal sottosuolo, osservandosi minacciosamente intorno con occhi di zombi.

Le forze oscure di Ushad-I si sono risvegliate dalle loro tombe.

"Andate, e portatemi il cuore di un uomo coraggioso!"

A Tabu-Bel-Abu la taglia sulla tua testa è stata alzata a 4000 monete d'oro, e chiunque spera di ottenere questa ricompensa. Per questo motivo, sapendo che la tua vita sarebbe breve se rimanessi qui, ma anche per approfondire la leggenda di Sanda-Uul, raccogli tutto il tuo oro (assicurati di averlo annotato sul *registro del personaggio*), fai visita a un guaritore (recuperi *tutti i punti ferita*), e a tarda notte fuggi rapidamente dalla città dei minareti e dei tradimenti, in groppa a un veloce destriero.

Se possiedi almeno 1500 monete d'oro potrai affrontare il viaggio tranquillamente, ma se ne possiedi meno dovrai cercare di ottenerne di più, altrimenti la spedizione di ricerca sarà molto difficile.

A pochi chilometri di distanza a sud della città, giungi nei pressi di un bivio. Ambedue le strade conducono a Sin-Dah-Viil, dove potrai assoldare gli uomini per la spedizione.

La strada costiera, che segue parallelamente le spiagge hitaxiane, è più lunga ma più sicura (Paragrafo **19**). La strada nell'entroterra viceversa è più pericolosa ma più breve (Paragrafo **15**).

1

PARAGRAFO 22
Terrore a Sanda-Uul

Dopo aver distrutto Ushad-I e aver unito gli zombi della giungla con gli spiriti di Sanda-Uul, diventi il primo sovrano della città perduta dopo secoli.

Anche se la maggior parte degli uomini aspirerebbero a diventare re, tu non fai parte di quella maggioranza. Sei un barbaro e la vita civilizzata colma di sfarzi e profumi è la peggiore tortura che potresti subire.

E sei anche assalito dalla solitudine poiché Uruthu, la tua unica vera amica nella giungla, non può sedere sul trono di fianco a te.

Fortunatamente le avventure sembra ti vengano a cercare…

Una notte, mentre ti agiti e ti giri nel sonno in preda ai sogni del demone di fuoco, ti risvegli con il rumore di qualcuno che bussa alla porta…

"Nobile Sagard, svegliati!" esclama una voce familiare dall'altra parte della porta.

Ti alzi dal letto e scopri che l'amuleto di Ushad-I brilla nella fredda luce della luna. Apri la porta e ti trovi di frone Uruthu! Ma non c'è tempo per i saluti.

"Guarda!", esclama mentre punta il dito alle tue spalle.

Mentre ti giri senti un grido proveniente da fuori che ti fa gelare il sangue nelle vene. Ti precipiti alla finestra

e vieni assalito prima dall'incredulità e poi dal terrore non appena vedi che…

…all'esterno delle mura del palazzo si trova il demone di fuoco che minaccia di ridurre la città in cenere! Vedendo la terribile ferocia dell'avversario, hai due possibilità:

1. Insieme a Uruthu puoi combattere il demone nel solito modo (Paragrafo **90**).
2. Insieme a Uruthu puoi tentare di distruggere il pendente mentre il demone vi attacca (Paragrafo **92**).

PARAGRAFO 23
Ignori l'occidentale

Lasci il Tsing-Chuniano a morte certa, e continui a cavalcare nella notte. Tuttavia non percorri molta strada prima di sentire un forte dolore al fianco. Allunghi la mano e la ritrai coperta di sangue, scoprendo una stella da lancio Khuzar conficcata nel fianco (subisci *4 puni ferita* qualsiasi sia l'armatura che indossi).

Improvvisamente il cavallo, colpito da un'altra stella, si impenna e ti disarciona. Balzi in piedi e sguaini la spada dal fodero. Sei circondato da quattro sacerdoti occidentali vestiti con lunghi abiti di seta. Tuttavia, a differenza dei sacerdoti delle sette che conosci, quelli occidentali vengono addestrati fin dall'infanzia nelle arti dell'assassinio, del furto e della sopravvivenza: le loro religioni sono molto strane.

Con un accento stretto uno di loro ti parla in termini spicci: "Ti diamo una scelta, Ratikkan. Combatti contro di noi e muori, oppure pagaci mille monete d'oro per esserti rifiutato di dare aiuto a un membro della nostra setta".

Se decidi di pagare, vai al Paragrafo **18**. Invece se decidi di combattere contro questi piccoli e letali sacerdoti, puoi attaccare per primo.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Ricomincia il libro dal'inizio.)

SACERDOTI KHUZAR (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)
1° SACERDOTE [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
2° SACERDOTE [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
3° SACERDOTE [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
4° SACERDOTE [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi i nemici, vai al Paragrafo **25**.
Se riesci a fuggire, perdi *1000 monete d'oro* e vai al Paragrafo **18**.

PARAGRAFO 24
Gli assassini del Sultano Fakkadi

Ti rendi conto che l'alternativa al combattimento è una morte lunga e dolorosa, così sfoderi la spada per attaccare gli Shamshir del Sultano Fakkadi. Puoi attaccare per primo, ma *non* puoi fuggire.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Se vieni sconfitto vai al Paragrafo **8**.)

SHAMSHIR (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
1° SHAMSHIR [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
2° SHAMSHIR [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
3° SHAMSHIR [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
4° SHAMSHIR [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se riesci a uscire vittorioso dallo scontro, vai al Paragrafo **4**.

PARAGRAFO 25
I resti del combattimento notturno

L'ultimo sacerdote Khuzar solleva una stella da lancio. Mentre sta per lanciarla lo colpisci con forza, recidendogli di netto il braccio all'altezza della spalla. Osserva stupidamente il suo arto che giace sulla sabbia, dopodiché raggiunge i suoi confratelli ammucchiati a terra. Guadagni *4 punti di esperienza*.

Un bagliore di fredda luce lunare emerge dalle nuvole mentre perquisisci i loro corpi, e speri di non incontrare mai più questi sacerdoti vestiti con abiti esotici. Trovi numerose pergamene misteriose, sulle quali sono trascritti incantesimi in lingue sconosciute, e decidi di lasciarle dove si trovano: la magia occidentale non fa per te.

Tuttavia riesci a trovare *6 stelle da lancio*: annotale sul *registro del personaggio*. Puoi lanciare 2 stelle per turno e ognuna causerà automaticamente 4 punti di danno a qualunque nemico, eccezion fatta se estrai un 1, nel qual caso manchi il bersaglio.

Vai al Paragrafo **40**.

PARAGRAFO 26
Cavalcata notturna

Dopo aver cavalcato per diversi chilometri nella luce lunare, giungi ad un indefinito cumulo di stracci sul bordo della strada. Sospettando una trappola, ti avvicini con cautela.

Si tratta di un uomo ricurvo con il suo cavallo. Sapendo che questi trucchi sono spesso utilizzati fermare i viaggiatori e per tendergli un'imboscata, decidi di proseguire lungo la strada.

"Per favore, aiutami, buonuomo. Verrai ricompensato adeguatamente", dice con uno stretto accento.

Avvicinandoti scopri che l'uomo appartiene a una razza occidentale, e probabilmente proviene da Tsing-Chu. Sei a conoscenza che spesso commercianti e religiosi di questi regni lontani si avventurano così a sud, ma sai anche che potrebbero essere Tsong, ovvero "gli esiliati", costretti a lasciare le loro terre e giunti fin qui per depredare i viaggiatori.

"Che gli spiriti ti puniscano se non mi aiuti", mormora l'uomo mentre lo osservi.

Sapendo che potresti essere in pericolo, devi decidere se fermarti per aiutarlo (Paragrafo **31**), oppure continuare a cavalcare nella notte (Paragrafo **23**).

PARAGRAFO 27
Lo Slimer

Lo Slimer striscia verso di te.

In questo combattimento puoi fare una delle seguenti azioni: puoi combattere la grottesca lumaca fino alla morte, fuggire con Ergyg (se estrai un 4) oppure fuggire senza di lui (se estrai un 2 o un 4), lasciandolo ad una morte orribile.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Vai al Paragrafo **8**.)

SLIMER (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)
[40] [39] [38] [37] [36] [35] [34] [33] [32] [31] [30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1

Quando hai sconfitto lo Slimer, aggiungi *4 punti di esperienza* e poi vai al Paragrafo **13**.

Se fuggi senza Ergyg, vai al Paragrafo **12**.

Se fuggi insieme a Ergyg, vai al Paragrafo **13**.

PARAGRAFO 28
Aiuti il Tsing-Chuniano

"Va bene, ti accompagnerò", gli dici. "Non è necessario, visto che i miei compagni sacerdoti sono qui attorno".

Pensando che stia delirando, lo sollevi e improvvisamente scopri che siete circondati da sacerdoti Tsing-Chuniani. Credendo di essere stato ingannato, sguaini la spada dal fodero e ti prepari per uccidere. "Non è necessario", dice il sacerdote che hai salvato, "pechè siamo amici".

"Hai uno strano modo per dimostrarlo", rispondi tenendo ancora stretta la spada.

Uno degli occidentali ti porge un borsello: aggiungi altre *500 monete d'oro* al *registro del personaggio*.

"Andiamo a mangiare, Ratikkan". Sei scettico per il loro strano modo di fare, ma ti allontani dalla strada in direzione del piccolo accampamento dei sacerdoti di Tsing-Chu.

Mentre mangi cibi strani attorno ad un grosso falò, ti raccontano della loro strana religione. Recuperi *tutti i punti ferita*.

"E' per il volere di Khuzkan se andiamo in cerca di uomini buoni per ricompensarli. Ed è per volere di Khuzkan se andiamo in cerca di uomini malvagi per distruggerli. Un uomo buono aiuta uno sconosciuto in

difficoltà; un uomo malvagio proseguirebbe lungo la sua strada. Se tu non lo avessi aiutato, ti avremmo ucciso, ma non lo hai fatto: lo hai aiutato perciò sei un uomo buono, e per questo motivo ti abbiamo ricompensato".

"I banditi lungo le strade usano inganni simili", gli dici.

"Non discutere il volere di Khuzkan", risponde un sacerdote.

Mentre stai per andartene, gli occidentali ti offrono un ultimo dono: in uno splendido astuccio si trovano *6 stelle Khuzar da lancio*. Annotale sul *registro del personaggio*. Puoi lanciare 2 stelle ad ogni turno. Ciascuna causerà automaticamente 4 punti di danno a qualsiasi nemico contro cui le lanci, ad eccezione se ottieni un 1, nel qual caso manca il bersaglio.

Vai al Paragrafo **40**.

PARAGRAFO 29
I cacciatori di taglie

All'orizzonte appaiono due cavalieri. Se vuoi scoprire chi siano, continua a leggere; se invece vuoi nasconderti nel deserto finché non siano passati, non continuare a leggere questo paragrafo ma vai al Paragrafo **33**.

Con una mano pronta a sfoderare la spada ti avvicini ai cavalieri. Quando siete abbastanza vicini vi fermate.
"Salve amico. Abbiamo bisogno del tuo aiuto", dice uno di loro quando ti avvicini. Nella fioca luce lunare li osservi: provengono dalla Confederazione Vaniana, ma non riesci a capire se vengano da Vane, Yate, Shaka o qualche altro paese.
Anche se sono armati con spade appese ai cinturoni, non sembrano essere pericolosi o malvagi.

“Quale aiuto posso offrirvi?” gli chiedi.

“Stiamo cercando un maledetto Ratikkan di nome Sagard: ha una grossa taglia sulla testa”.

“Anche io lo sto cercando”, rispondi, avvicinando la mano alla spada.

“Allora potremmo proseguire insieme”, dice uno di loro.

Estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo **32**, se è dispari vai al Paragrafo **39**.

PARAGRAFO 30
Imboscata nella Casbah

Appena ti allontani una lama argentata passa come un lampo a poca distanza, abbattendosi sul vecchio.

Riesci a malapena a recuperare l'equilibrio quando uno Shamshir si lancia all'inseguimento.

Sapendo che non avresti possibilità di sconfiggerlo, squarci le pareti di tela della Casbah per proseguire la fuga, facendo cadere un grosso mucchio di ceramiche quando entri in un negozio colmo di oggetti delicati.

Recuperi nuovamente l'equilibrio ma guardandoti attorno scopri che sei circondato dagli Shamshir. Quattro di loro ti circondano: è un'imboscata.

"Vali quattrocento monete d'oro da vivo, Ratikkan, e duecento da morto. Preferiamo che ti arrendi, ma comunque se scappi vali più da morto" dice uno degli Shamshir, con il volto distorto da un ghigno malefico.

Puoi arrenderti (Paragrafo **2**), combattere i quattro Shamshir (Paragrafo **24**) oppure gettare 200 monete d'oro a terra, sperando che gli Shamshir combattano fra loro per impossessarsene (Paragrafo **95**).

PARAGRAFO 31

Soccorri lo Tsing-Chuniano

L'uomo ricurvo beve avidamente dalla tua borraccia e sembra che stia recuperando velocemente le forze.

La sua mano tremante si avvicina alla cintura, dalla quale prende un borsellino. "Prendi questo, barbaro: hai salvato la mia vita".

Il borsellino contiene *500 monete d'oro* (annotalo sul *registro del personaggio*).

"Hai tutto il mio denaro, ma se mi accompagnerai fino alla locanda sarò eternamente tuo debitore, Ratik-kan. Coloro che aiutano i Tsing-Chuniani saranno sempre ricompensati".

Riponi il borsello nel cinturone e prendi in considerazione l'idea di accompagnarlo, poiché sicuramente morirebbe lungo la strada se non lo aiuterai. Se vuoi farlo, vai al Paragrafo **28**, altrimenti vai al Paragrafo **23**.

PARAGRAFO 32
In cerca di Sagard

Per qualche tempo cavalchi insieme ai due cacciatori di taglie. Conoscono bene la strada attraverso il deserto, evitando gli esattori Hitaxiani che raccolgono i pedaggi.

Dopo una breve conversazione scopri che i cacciatori di taglie non sono molto intelligenti, visto che decidono di riposarsi dopo aver percorso appena otto chilometri.

Dicendogli che preferisci continuare la ricerca di Sagard, continui a cavalcare dapprima lentamente per evitare sospetti, ma quando sei sufficientemente distante sproni il cavallo e ti lanci al galoppo.

Vai al Paragrafo **40**.

PARAGRAFO 33
Agguato nel deserto

Lasci la strada e cavalchi nel deserto. Hai percorso 20 metri scarsi quando una grossa pietra passa sibilando vicino al tuo orecchio.

Sfoderi la spada e scruti nell'oscurità. Dappertutto vedi delle sagome scure che si alzano da terra, lanciano una pietra e rapidamente si muovono di roccia in roccia prima ancora che tu riesca a vederli chiaramente.

Improvvisamente un sasso colpisce il cavallo: la povera bestia, presa dal panico, si lancia ciecamente al galoppo nel deserto. Cerchi in tutti i modi di riprendere il comando, fin quando giungi in una stretta gola disseminata di ossa appartenute agli altri viaggiatori che sono stati lapidati.

Estrai 10 numeri e subisci *1 punto di danno* per ogni 3 o 4 che ottieni, indipendentemente da qualsiasi tipo di armatura che indossi.

Dopo aver subito l'assalto riesci finalmente a riprendere il controllo del cavallo e a cavalcare nel deserto.

Corri per ore senza nessun punto di riferimento, finché finalmente riesci a ritrovare la strada che avevi abbandonato.

Vai al Paragrafo **40**.

PARAGRAFO 34
Fuga a cavallo

Un cacciatore di taglie tenta un affondo e ti manca per poco. Inciampi e cadi a terra, rendendoti conto che non hai molte possibilità di vittoria. Desiderando evitare che incassino la taglia sulla tua testa, sali velocemente in groppa a uno dei loro cavalli.

Uno dei cacciatori di taglie si lancia verso il cavallo, ma gli assesti un poderoso calcio. Galoppi a gran velocità, lasciandolo a mangiare la polvere.

"Torna qui con il mio cavallo, Ratikkan!" urla mentre lancia un pugnale senza prendere accuratamente la mira, che cade a terra vicino a te.

Sei leggermente divertito dal goffo combattimento appena conclusosi. Mangiando un po' di cibo che l'incauto cacciatore di taglie aveva lasciato nello zaino, recuperi *7 punti ferita*.

Sei stufo di Hitaxia, così cavalchi il più velocemente possibile, per quanto la stanca puledra lo permetta, verso il Paragrafo **40**.

PARAGRAFO 35

Ne hai a sufficienza di Sin-Dah-Viil

Recuperi il tuo denaro dai cadaveri dei ladri Hitaxiani e controlli l'equipaggiamento, preparandoti a lasciare questa miserabile città.

Se possiedi meno di 1500 monete d'oro, oppure se vuoi aumentare in ogni caso il tuo denaro, puoi vendere l'*armatura* (se ne possiedi una), la *spada* o entrambi al mercato che si trova nel quartiere commerciale (Paragrafo **37**).

Altrimenti se hai almeno 1500 monete d'oro puoi proseguire direttamente verso la prigione dei debitori (Paragrafo **42**), dove puoi comprare gli uomini necessari per compiere la spedizione.

PARAGRAFO 36
Sconfiggi i cacciatori di taglie

Dopo aver combattuto a lungo, i cacciatori di taglie fuggono nella notte, lasciando i cavalli e gli zaini.

Perquisisci i loro effetti personali ma trovi ben poco di valore: probabilmente non erano cacciatori di taglie di successo.

Tuttavia ottieni *3 punti di esperienza* e riesci a trovare un po' di cibo (recuperi *8 punti ferita*).

Dopo essere montato a cavallo porti le mani alla bocca e urli in direzione dei due codardi che si stanno ancora nascondendo fra gli arbusti: "Vi lascio quasi tutti i vostri miseri averi, e vi suggerisco di trovare un nuovo lavoro".

Mentre cavalchi a tutta velocità, li senti rispondere urlando: "Muori, lurido Ratikkan!"

Per puro divertimento fai girare il cavallo e lo sproni al galoppo, ridendo quando i Vaniani fuggono nuovamente fra i cespugli.

E continui a ridere divertito fino al Paragrafo **40**.

PARAGRAFO 37
Il quartiere commerciale

Sospettoso nei confronti di tutti i viscidi mendicanti che incontri, ti incammini lungo le strade calde e fetide del quartiere commerciale.

Dopo esserti fermato in alcuni degli sporchi e squallidi negozi, giungi ad un'inevitabile conclusione: Sin-Dah-Viil è una città molto povera.

Dirigendoti verso il negozio più appariscente, che è comunque un letamaio in confronto a quelli di Tabu-Bel-Abu, ti vengono offerti i seguenti importi per il tuo equipaggiamento.

Il commerciante in cambio della spada ti darà 1000 monete d'oro e un robusto machete (una specie di spada molto tagliente che ti sarà molto utile per farti strada nella giungla), e ti darà 500 monete d'oro per qualsiasi pezzo di armatura che possiedi.

Dopo aver mercanteggiato, sei riuscito a ottenere 50 monete d'oro in più per ogni oggetto, ma oltre questi prezzi non comprerà nulla.

Vendi qualsiasi oggetto che desideri, cancellandolo dal *registro del personaggio*.

Se usi il machete combatterai al tuo normale livello.

Ora vai al Paragrafo **42**.

PARAGRAFO 38
Le porte di Hitaxia

Una grande muraglia delimita il confine meridionale di Hitaxia. Un tempo era una magnifica costruzione rivestita di marmo, ma un sultano Hitaxiano rimosse questo rivestimento per il proprio palazzo. Adesso è una muraglia grigia che si estende dal golfo Hitaxiano al Mare dell'Eternità.

Al centro della muraglia si trovano le Grandi Porte, attraverso le quali devono passare tutti i viaggiatori per poter uscire ed entrare.

Prima di lasciare Hitaxia devi superare un esattore, e ci sarà molto da aspettare: per lunghe ore il sole cocente batte inesorabilmente su di te. I nobili Hitaxiani ti passano davanti con uno scaltro ammiccamento, corrompendo il funzionario. Per questo motivo la rabbia è alle stelle quando il tuo gruppo giunge di fronte all'esattore: è un uomo con il volto che esprime durezza e arroganza, reso ancora più insopportabile dalla presenza di due robuste guardie.

"La tariffa è di trecento monete d'oro…"

Se hai denaro a sufficienza, puoi pagare questo avido farabutto (sottrai *300 monete d'oro* e vai al paragrafo **44**). Se non hai intenzione di essere derubato per l'ennesima volta, oppure se non possiedi denaro a sufficienza, puoi tentare di minacciarlo (paragrafo **41**).

PARAGRAFO 39
In cerca di Sagard

Per qualche tempo cavalchi insieme ai due cacciatori di taglie. Conoscono bene la strada attraverso il deserto, evitando gli esattori Hitaxiani che raccolgono i pedaggi lungo la strada.

Dopo una breve conversazione scopri che i cacciatori di taglie non sono molto intelligenti, visto che decidono di riposarsi dopo aver percorso appena otto chilometri.

Dicendogli che preferisci continuare la ricerca di Sagard, li saluti. Mentre ti giri per andartene, un forte strattone ti fa cadere da cavallo.

"Quanto pensi che siamo stupidi, Ratikkan?"

Giaci a terra riverso, e vedi i due Vaniani in piedi vicino a te.

"Speravamo che tu credessi di averci ingannato per poi tagliarti la gola durante la notte…" dice uno di loro.

"Sarebbe stata una morte più piacevole rispetto a quella che ti aspetta", risponde l'altro.

Dando un poderoso calcio spingi a terra i due Vaniani e ti rialzi in piedi.

I nemici possono attaccare per primi.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

1° CACCIATORE DI TAGLIE VANIANO
(Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

2° CACCIATORE DI TAGLIE VANIANO
(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto gli avversari vai al Paragrafo **36**.

Se riesci a fuggire, vai al Paragrafo **34**.

PARAGRAFO 40
L'ostile locanda

Dopo ore di viaggio lungo la strada polverosa, giungi finalmente a Sin-Dah-Viil. Questa città è un ammasso di topaie in confronto a Tabu-Bel-Abu. Le strade sono coperte di immondizia, gli abitanti, ad eccezione dei ricchi Hitaxiani e dei mercanti stranieri, sono vestiti con stracci, e il tanfo è uguale a quello di una stalla.

Siccome è già passato il crepuscolo, il mercato degli schiavi è già chiuso, perciò trovi un posto dove trascorrere la notte. Siccome hai abbastanza denaro vai verso la migliore locanda della città, ma non appena scopri che una camera per la notte costa 1000 monete d'oro ordini al cavallo di andare in un'altra direzione.

Dopo una lunga ricerca e discussioni spiacevoli con commessi arroganti, prendi sistemazione in una malridotta locanda nei pressi del mercato degli schiavi, che costa la ridicola cifra di 100 monete d'oro (sottraile dal *registro del personaggio*), ma la camera dispone di una porta con serratura e un letto.

Stravolto per il lungo viaggio ti addormenti velocemente (recuperi *tutti i punti ferita*).

Nel cuore della notte senti dei movimenti e ti svegli di soprassalto. Vedi alcuni bifolchi Hitaxiani, che somigliano incredibilmente a ratti giganti, rovistare nella tua borsa. Saltando giù dal letto riesci a malapena a evi-

tare il pugnale di uno di questi banditi Hitaxiani.

Mentre ti svegli il miserabile fugge dalla stanza. In questo combattimento non potrai fuggire, visto che questi individui sono facili da sconfiggere. Tuttavia saranno i nemici a tentare la fuga: dopo ogni turno di combattimento estrai un numero per vedere se ognuno di essi riesce a fuggire (con un 4), e sottraendo *200 monete d'oro* per ognuno che riesce a fuggire. Dopodiché continua a combattere contro gli altri ladri che ti attaccano con i pugnali. Poiché stavi dormendo mentre è iniziato il combattimento, non ottieni alcun beneficio dall'*armatura*.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Ricomincia il libro dal'inizio.)

LADRI HITAXIANI (Livello 0: 1/0, 2/0, 3/0, 4/1)
1° LADRO HITAXIANO [3] [2] [1]
2° LADRO HITAXIANO [3] [2] [1]
3° LADRO HITAXIANO [3] [2] [1]
4° LADRO HITAXIANO [3] [2] [1]
5° LADRO HITAXIANO [3] [2] [1]
6° LADRO HITAXIANO [3] [2] [1]
7° LADRO HITAXIANO [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto tutti i nemici, vai al Paragrafo **35**.

PARAGRAFO 41
Ti rifiuti di pagare l'esattore

Avvicinandoti all'avido Hitaxiano, lo fissi minacciosamente negli occhi.

"Non ho denaro a sufficienza", gli dici, "e ancora meno voglia di pagare il dazio".

"Allora ti spedirò alla prigione dei debitori".

Estraendo la spada, gli rispondi: "Finirò nella prigione dei debitori quando tu sarai sull'Isola della Notte", facendo riferimento all'aldilà Hitaxiano.

Mentre le guardie sguainano le scimitarre, l'esattore si reclina sulla sedia e incrocia le mani. "Siamo ragionevoli. Possiamo risolvere questo diverbio per cento misere monete d'oro". Se vuoi accettare, sottrai *100 monete d'oro* e vai al paragrafo **44**. Altrimenti continua a leggere.

"Se ti pago in monete d'oro, tu pagherai con la vita", gli dici, infuriato.

Detto questo, fa un cenno alle due guardie che si preparano a combattere. Mentre sguaini la spada dal fodero senti la tua l'ira che si scatena.

Mentre le guardie si lanciano all'attacco, ti giri verso i tuoi uomini. "Farò un diversivo. Attraversate le porte."

I tuoi uomini si mettono a correre disperatamente, facendo dilagare il caos.

Mentre l'esattore si mette al riparo sotto al tavolo, chiedendo rinforzi, le guardie ti attaccano (hanno diritto al primo colpo).

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Ricomincia il libro dal'inizio.)

GUARDIE (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
1° GUARDIA [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
2° GUARDIA [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se riesci a sconfiggere i nemici, vai al paragrafo **45**.
Se riesci a fuggire, vai al paragrafo **47**.

PARAGRAFO 42
Le prigioni dei debitori

Sin-Dah-Viil è povera quanto corrotta: circa un quinto della popolazione è ammassata in un'enorme prigione per debitori, in cui i reclusi lavorano per il sultano fin quando i propri parenti pagano la cauzione oppure vengono acquistati da un mercante di schiavi.

Davanti al grande portale in ferro battuto dell'ingresso della prigione, numerose donne anziane supplicano la grazia invano e i bambini piangono per i loro parenti imprigionati: è una visione decisamente terribile. Ti avvicini ad un venditore di schiavi e gli dici che vorresti acquistare alcuni uomini robusti.

Il ripugnante Hitaxiano, con più oro in bocca, alle orecchie e al naso di quanto ne hai nel borsello, ti avverte che il prezzo di uno schiavo robusto è di 150 monete d'oro.

"Mi era stato detto che ne costavano cento!" urli.

"I prezzi cambiano", risponde. "Tuttavia potrei fare un'eccezione se…"

Capendo rapidamente cosa intende, gli passi con circospezione *100 monete d'oro*, ed il prezzo per ogni uomo scende a 100 monete d'oro.

A questo punto puoi acquistare tutti i debitori che puoi permetterti al costo di 100 monete d'oro l'uno, tenendo comunque da parte una somma necessaria per le

eventuali tasse di frontiera (e chissà a quanto ammonteranno) e sottraendo 100 monete d'oro per cibo, acqua e lance. Annota il numero di debitori che decidi di arruolare sul *registro del personaggio* e sottrai il *denaro* speso.

Mentre riunisci il gruppo di debitori rimani imbarazzato, perché si buttano in ginocchio per ringraziarti.

"Cosa possiamo fare per sdebitarci?" chiede uno di loro.

"Alzatevi amici", gli dici. "Viaggeremo insieme attraverso la giungla per cercare la città peduta di Sanda-Uuul. Diventermo ricchi oppure troveremo la morte."

Uno di loro, parlando per tutti, ti dice: "Qualsiasi cosa è meglio della prigione."

Prosegui la missione al Paragrafo **38**.

PARAGRAFO 43

Sconfiggi le guardie d'èlite

Quando l'ultima guardia d'èlite crolla a terra, cade sul tavolo dell'esattore, spezzandolo in due e immobilizzando il funzionario sotto il suo peso. Guadagni *6 punti di esperienza*.

Nel frattempo la folla in attesa approfitta del caos per attraversare il confine senza pagare il dazio. Le guardie Hitaxiane la inseguono, facendo scoppiare un'enorme mischia.

Mentre fuggi afferri il forziere dell'esattore, scomparendo in mezzo alla folla. Guadagni *3124 monete d'oro*.

Ridendo selvaggiamente, vai al paragrafo **47**.

PARAGRAFO 44
Compri la libertà

Il tuo carico si alleggerisce dopo aver riempito i forzieri Hitaxiani, e ti lasci alle spalle la terra dell'avidità. La strada Hitaxiana termina bruscamente alle Grandi Porte, e ti ritrovi in una pianura brulla e monotona.

I tuoi uomini si rabbuiano appena comprendono quale triste corso sta prendendo la loro avventura. Se vuoi essere sicuro che i tuoi uomini non disertino, devi dare ad ognuno di loro *10 monete d'oro*, sempre se le possiedi. Se non hai denaro a sufficienza, estrai un numero per ogni uomo: ne perderai uno per ogni 4 che ottieni. Ricordati di aggiornare il *registro del personaggio*.

Guidando i tuoi uomini verso sud-est, attraversate il Fex settentrionale. Al calar della sera giungete nel luogo in cui si incontrano due sentieri, e qui vi accampate per la notte e inviti i tuoi uomini a consumare un buon pasto. Recuperi *tutti i punti ferita*.

Vai al paragrafo **46**.

PARAGRAFO 45
Sconfiggi le guardie

Non appena la seconda guardia Hitaxiana crolla a terra, l'esattore soffia in un fischietto d'oro. Ottieni *2 punti di esperienza*.

Un drappello di guardie di èlite ti circonda (puoi attaccare per primo).

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Ricomincia il libro dal'inizio.)

GUARDIE D'ELITE (Livello 3: 1/01, 2/1, 3/2, 4/3)

1° GUARDIA [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

2° GUARDIA [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

3° GUARDIA [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

4° GUARDIA [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi gli avversari, vai al paragrafo **43**.
Se riesci a fuggire, vai al paragrafo **47**.

PARAGRAFO 46
La mappa disegnata sul terreno

La luce lunare illumina la pianura desolata mentre il falò del banchetto è ormai ridotto a un cumulo di tizzoni ardenti. Anche se non hai ancora raggiunto l'umida giungla, sei assalito dal caldo soffocante delle terre meridionali. Se stai indossando un'*armatura*, non ti sarà di alcun aiuto se devi continuare a viaggiare. Per questo motivo decidi di sotterrarla vicino al bivio con la convinzione che un giorno potrai tornare a riprenderla. Se in un altro libro ti troverai a passare nuovamente attraverso le Grandi Porte di Hitaxia, potrai dissotterrare l'*armatura* recuperandone tutti i bonus. Annotalo sul *registro del personaggio*.

Durante la notte tenti inutilmente di prendere sonno sotto la volta stellare. Mentre osservi il cielo senti un rumore furtivo e osservi cautamente attorno: avvisti uno dei membri del tuo gruppo che sta correndo sul terreno pianeggiante e coperto di arbusti.

Ti alzi in piedi e ti lanci all'inseguimento. L'uomo alto e magro è quasi veloce quanto te, ma con un tuffo lentamente riesci a guadagnare terreno.

"Fermati!", urli. "Verrai sbranato dai lupi!".

Le tue parole non lo fermano, ma finalmente riesci

ad afferrarlo.

"E' meglio essere dilaniati dai lupi che essere torturati da Ushad-I", ti dice l'uomo dai lineamenti esotici, proveniente dalle terre meridionali.

"Allora sai di lui?" gli chiedi mentre è ancora disteso a faccia in giù.

"So anche che stai cercando Sanda-Uul. Molti nordici lo fanno, ma pochi ritornano indietro".

Osservandolo negli occhi rossi provi una strana sensazione, così ti alzi in piedi per osservare meglio lo schiavo. Seguendo le curve del corpo disteso a terra giungi a una sorprendente scoperta: è una donna!

Ti inchini e le togli la barba finta che le copre il volto. "Perché la indossi, subendo tutte sofferenze di uno schiavo?"

"E' sempre meglio che subire le sofferenze di una schiava!", risponde togliendosi la polvere di dosso.

"Hai ragione, ma ci deve essere dell'altro… raccontami chi sei veramente, senza bugie".

"Sono Uruthu, principessa dell'Impero Momboddo. Se gli Hitaxiani avessero scoperto la mia identità, chissà cosa mi avrebbero fatto". Alla luce lunare rimani incantato dalla sua straordinaria bellezza, dal corpo snello e tornito, dalla pelle color oliva e dagli occhi che brillano come rubini.

"Tu sei un barbaro, posso fidarmi che non mi tradirai…"

"La mia fiducia può solo durare finché dura la tua fedeltà".

"Hai la mia fedeltà".

Guardandola negli occhi comprendi che sta dicendo la verità. "Cosa sai di Sanda-Uul?"

"Nessuno è in grado di dire dove si trova la città perduta. Nessuno eccetto Ushad-I".

"Dimmi tutto quello che sai della giungla", le chiedi.

La donna si inginocchia e inizia abilmente a disegnare una mappa sul terreno illuminato dalla luce lunare. La mappa è riportata nella pagina seguente.

"Non hai disegnato sentieri", le dici dopo aver osservato la mappa.

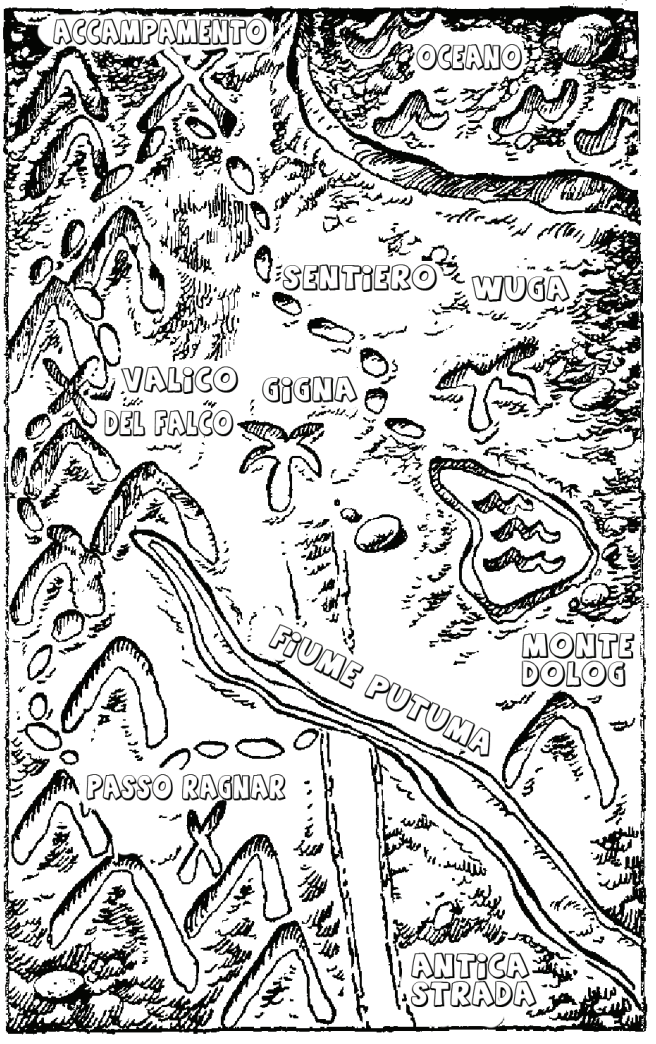
Solleva lo sguardo verso di te. "La giungla, come se fosse un leone affamato, divora tutte i sentieri. Dovremo fare senza." Dopo un attimo di silenzio, prosegue: "Stai affrontando una ricerca impossibile, Sagard".

"Le ricchezze in gioco sono troppo alte", rispondi.

Siccome è tardi ritornate all'accampamento. Tutti gli uomini stanno dormendo, di conseguenza nessuno è venuto al corrente del segreto di Uruthu.

Più tardi, mentre stai osservando le stelle in attesa di addormentarti, senti un brivido che ti corre lungo la schiena. Ti senti osservato. Ti alzi in piedi e ti guardi intorno, ma non vedi nulla: gli occhi dei morti non brillano nell'oscurità.

Il mattino seguente, mentre sorge il sole, devi scegliere una direzione. Se vuoi andare direttamente verso la giungla per esplorarla a fondo, vai al paragrafo **49**. Se vuoi dirigerti verso le montagne a sud, evitando una grossa parte di giungla percorrendo i sentieri di montagna e attraversando il Passo Ragnar, vai al paragrafo **53**. Ricorda che la mappa si trova al paragrafo **46**: annotalo sul *registro del personaggio*. Mentre esplori la giungla, segna per quanto possibile le aree già esplorate: ci si può perdere facilmente se non farai attenzione.


ACCAMPAMENTO
OCEANO
SENTIERO WUGA
VALICO DEL FALCO
GIGNA
FIUME PUTUMA
MONTE DOLOG
PASSO RAGNAR
ANTICA STRADA

PARAGRAFO 47
Raggiungi i tuoi uomini

Passando attraverso le Grandi Porte più veloce che puoi, ti lasci alle spalle Hitaxia.

A pochi metri di distanza dall'immenso portale la strada termina in una pianura brulla e disabitata, segnata da bianchi strati di sale versati dagli Hitaxiani per fare in modo che non cresca vegetazione, assicurandosi che nessun esercito possa avvicinarsi senza essere visto.

Non appena raggiungi i tuoi uomini, che ti stanno aspettando, iniziano ad acclamare il tuo coraggio, visto che nessuno di loro si sarebbe opposto ad un esattore. Apprezzando la loro lealtà per averti aspettato, dai ad ognuno di loro *10 monete d'oro*, se le possiedi. Se non lo fai, estrai un numero per ogni uomo e sottraine uno per ogni 4 che ottieni, poiché deciderà di fuggire dal gruppo.

Al calar della sera giungi presso l'intersezione di due sentieri sterrati. Dopo esservi accampati, inviti i tuoi uomini ad un banchetto, e ben presto il loro morale sale alle stelle.

Recuperi 12 punti ferita e poi vai al paragrafo **46**.

PARAGRAFO 48
Il Valico del Falco

Il tuo sonno viene disturbato da strani incubi popolati da mani scheletriche e occhi vitrei.

Quando ti risvegli i Medigiani se ne sono andati, equipaggiandosi da soli con le vostre scorte. Ecco quanto vale la solidarietà tra settentrionali.

Tuttavia se il loro consiglio è valido, sicuramente vale ciò che hanno preso.

Vi dirigete ad est e giungete al Valico del Falco, nascosto fra due alte vette. Come avevano detto i Medigiani, si tratta di un valico in leggera salita che conduce direttamente nella giungla.

I tuoi istinti ti mettono in allerta mentre conduci i tuoi uomini attraverso il Valico del Falco. Non sembra di origine naturale: non c'è vegetazione, come se fosse stata rimossa da mani umane.

A metà del valico un Tanzulano della spedizione urla e punta qualcosa in cielo.

Sopra le vostre teste rotea un grosso sciame che sembra costituito da uccelli giganti. Mentre si avvicinano tuttavia scopri che non si tratta di uccelli, ma di uomini equipaggiati con ali legate alla schiena.

"Imboscata!" urli, mentre una raffica di frecce piove sulle vostre teste. Rimani illeso, ma i tuoi uomini non sono stati così fortunati.

1

Estrai 15 numeri e sottrai *1 uomo* per ogni 4 ottenuto, aggiornando conseguentemente il *registro del personaggio*.

Gli uomini alati planano lentamente verso il terreno, poi si tolgono di dosso le ali e impugnano le lance.

"Attacchiamoli!" urli ai tuoi uomini.

Mentre corri per colpire uno degli uomini alati, senti una voce: "Adesso, sciocco Ratikkan, sai perché pochi uomini conoscono i Kodokii. Nessuno vive a sufficienza per poterlo raccontare!"

Uno dei Medigiani della notte precedente si trova al sicuro sulla sommità di una rupe, fuori dalla tua portata.

Tu ed i tuoi uomini sopravvissuti dovete combattere i 15 Kodokii (annota il numero di uomini che ti sono rimasti. Se ne hai più di 30, correggi di conseguenza la tabella che segue).

I tuoi uomini attaccano per primi. Estrai un numero per ognuno di loro: uccideranno un Kodokii per ogni 3 o 4 estratto. Dopodiché conta i Kodokii sopravvissuti ed estrai un numero per ciascuno di loro: anche loro uccidono uno dei tuoi uomini con un 3 o un 4.

Dopo che i due schieramenti si sono affrontati, Sagard *ha la possibilità* di affrontare un Kodokii in un combattimento individuale: sono avversari di livello 2 con *10 punti ferita* ciascuno. Se tutti gli uomini di Sagard vengono uccisi, dovrà affrontare da solo i Kodokii rimasti.

La battaglia non avrà termine finché Sagard non fugge, non muore oppure se tutti i Kodokii vengono sconfitti.

COMBATTIMENTO DI GRUPPO

UOMINI DI SAGARD (1/0, 2/0, 3/morto, 4/morto)
[30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

KODOKII (1/0, 2/0, 3/morto, 4/morto)
[15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

COMBATTIMENTO INDIVIDUALE

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

(se necessario riutilizza le tabelle dei nemici)

KODOKII (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

KODOKII (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

KODOKII (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

KODOKII (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

KODOKII (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

KODOKII (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi tutti i Kodokii, vai al Paragrafo **57**.

Se tutti i tuoi uomini vengono uccisi puoi tentare di fuggire: se ci riesci vai al Paragrafo **55**.

PARAGRAFO 49
Nella giungla

Il sole giunge allo zenith mentre conduci i tuoi uomini attraverso la giungla primitiva.

Vi inoltrate lungo un sentiero fangoso, e sei assediato dalla sensazione spiacevole di essere osservato... osservato da occhi famelici.

Non hai la minima idea di chi o cosa vi stia osservando, poiché la giungla silenziosa e fertile è la custode di numerosi segreti. Chiunque potrebbe essere in agguato dietro ad ogni fitto cespuglio delle umide profondità della giungla.

Dopo numerose ore di marcia, con il caldo opprimente che fiacca i tuoi uomini, giungete ad un altro bivio. Il sentiero a sudest conduce nelle terre dei Wuga (paragrafo **58**), mentre il sentiero a sudovest conduce dai Gigna (paragrafo **52**).

PARAGRAFO 50
Pranzo a base di serpente

Il pitone gigante giace a terra privo di vita, ucciso dalla tua spada. Ottieni *3 punti di esperienza*. I tuoi uomini ti raggiungono fra la vegetazione con una certa apprensione.

Uruthu, vestita da uomo, si avvicina a te. “Sei un combattente forte e di grande coraggio”.

Minimizzando il complimento, ordini ai tuoi uomini di squartare il serpente e cucinarlo. “Forse la carne di un animale feroce vi renderà più coraggiosi”.

Mentre gli uomini tagliano la *pelle del serpente*, ne leghi un brandello alla cintola: annotala sul *registro del personaggio*.

La carne del serpente è abbastanza saporita e vi fa recuperare le forze: recuperi *12 punti ferita*. Mentre state finendo di mangiare senti un rumore di passi e scopri che siete circondati da uomini selvaggi estremamente piccoli, con i volti dipinti e armati di lunghe lance.

La tua mano afferra immediatamente la spada, ma Uruthu fa cenno di fermarti e inizia a parlare con gli sconosciuti.

Uruthu e i piccoli uomini intrecciano un lungo discorso, e quando hanno terminato le chiedi cosa si sono

detti.

"Ti ringraziano per aver ucciso il serpente, poiché li ha fatti fuggire dalle loro case".

"Hanno detto solo questo?"

"I Gigna usano un linguaggio molto poco efficace", risponde.

Mentre ti prepari a partire, 10 membri della tribù si avvicinano e iniziano a parlare diffusamente nella loro lingua. Ti giri verso Uruthu, chiedendole di tradurre.

"Vogliono seguirti e combattere al tuo fianco. Dicono anche che Makamatakamatamakmomatoma, ovvero Sanda-Uul, si trova a sud-est rispetto a dove ci troviamo adesso, anche se nessuno di loro l'ha mai vista".

Considerando che sicuramente sanno molto più di quanto tu sappia sulla giungla, e felice di avere 10 nuovi compagni di viaggio (aggiungi *10 uomini* al *registro del personaggio*), accetti la loro offerta.

Vai al Paragrafo **59**.

PARAGRAFO 51
La vittoria solitaria

Osservando i corpi dei tuoi uomini e quelli dei nemici ti rendi duramente conto che il brutale attacco alla tua spedizione ha avuto successo. Tuttavia non è sopravvissuto nessuno dei nemici per goderne.

Dopo aver sotterrato i corpi dei caduti della tua spedizione sotto un grande tumulo di rocce ti dirigi nella giungla, sapendo che se ci fossero nemici ancora in vita in ogni caso non ti seguirebbero.

Trascorre una lunga notte disturbata da incubi popolati di magia nera e fiamme infernali.

Ripensi a quando hai seppellito i corpi dei caduti, e non riesci a non pensare che fra loro ne manchi uno. Solo e ferito riesci comunque a procurarti del cibo, che ti permette di recuperare 6 punti ferita.

Vai al Paragrafo **84**.

PARAGRAFO 52
Nelle profondità della giungla

Più vi addentrate nella giungla, più la vegetazione diventa fitta. In alcuni punti non c'è nemmeno più il sentiero da seguire, e i tuoi uomini tagliano le piante esotiche e gli alberi con i machete.

Nel tardo pomeriggio scopri alcune capanne abbandonate in mezzo a una radura.

"Sembrano le capanne dei Gigna", ti informa Uruthu. "Qualcosa li ha fatti fuggire".

Mentre osservi la scena, rimani colpito dal silenzio assoluto che vi circonda. E' un silenzio di morte, ad eccezione di un lieve sibilo.

I tuoi uomini si radunano in cerchio, pronti a brandire le armi.

Più il tempo passa più il terrore inizia a impadronirsi di voi. Da sud senti provenire il frusciare di cespugli e qualche schiocco.

Passa dell'altro tempo, e i tuoi uomini iniziano a mormorare fra loro con un tono che lascia presagire la rivolta. Non dovrai mai dagli l'occasione di dubitare del tuo coraggio. Puoi condurre i tuoi uomini verso sudest (paragrafo **59**), oppure puoi investigare lo strano rumore (paragrafo **5**).

PARAGRAFO 53
Il viaggio attraverso le montagne

La pianura Fexiana termina bruscamente ai piedi dei Monti Kush Kavi, dove uno stretto sentiero conduce in quota.

Per secoli questa pista è stata usata come via commerciale dall'Hitaxia verso le regioni meridionali di Tanzula e dell'Impero Momboddo.

Molti chilometri più a sud si trova il Passo Ragnar, il quale taglia verso est attraverso le montagne e conduce nelle regioni degli Zimba e dei Wuga . Quando raggiungi le montagne ti osservi continuamente attorno con circospezione aspettandoti un'imboscata da un momento all'altro: gli stetti sentieri di montagna vengono spesso presidiati dai banditi.

Per due giorni marciate lungo tortuosi sentieri di montagna che si arrampicano e girano attorno alle vette come uccelli rapaci. Non vedi nessuno, ad eccezione di qualche commerciante che vi osserva con circospezione mentre vi saluta calorosamente.

Durante la seconda notte di viaggio due commercianti Medigiani, feriti e affamati, si trascinano nel vostro accampamento. Quando gli offri del cibo rimani sbigottito nel vederli rimpinzarsi per circa un'ora prima

che inizino a parlare.

Una volta sazi, uno di loro ti osserva risolutamente e ti dà un consiglio: "Non andare al Passo Ragnar, Ratikkan: passa nella regione dei Wuga attraverso il Valico del Falco. Nel Passo Ragnar siamo stati derubati dai Kodokii e siamo riusciti a malapena ad uscirne vivi. Gli altri nostri compagni non sono stati così fortunati".

"I Kodookii sono stati massacrati in una battaglia con i Tanzulani vent'anni fa", risponde uno dei tuoi uomini, un Frusti.

"Non tutti", dice il Medigiano. "Alcuni di loro sono sopravvissuti e si sono ritirati sulle montagne per ricostruire la propria civiltà. Adesso sono diventati dei banditi con un irrefrenabile desiderio di vendetta".

"Perché non ho mai sentito parlare?" rispondi.

"Pochi riescono a sopravvivere per poter raccontare dei Kodokii", dice il Medigiano, guardando l'orizzonte. "Sono uomini spietati di montagna di origini Fexiane, che danno la caccia agli uomini per puro piacere. Preferisco dover affrontare i Wuga per cento volte, piuttosto che dovermi trovare di nuovo di fronte ai Kodokii."

"E cosa mi sai dire del Valico del Falco?" gli chiedi.

"Era stato scoperto da una spedizione commerciale Aerda: dicono che è un passo semplice da attraversare".

Anche se i Medigiani sembrano dire la verità, ricordi sempre la tua prima esperienza con i commercianti Medigiani (nel primo volume: *Il dragone di ghiaccio*).

Mentre i venti notturni ululano attraverso le montagne scoscese, devi prendere una decisione: vuoi dirigerti a sud verso il Passo Ragnar (Paragrafo **69**), oppure vuoi tentare la fortuna con lo sconosciuto Valico del Falco (Paragrafo **48**)?

PARAGRAFO 54
Oro per gli Shamshir

"Prendetevi duecento monete d'oro e tornatevene vivi alle vostre case!" urli, mettendo mano alla borsa che porti alla cintura e spargendo il denaro a terra.

Uno degli Shamshir abbassa la spada e si getta a terra. "Fermati, Obduul! Non cadere nella trappola del Ratikkan. Il Sultano avrà le nostre teste se riuscirà a fuggire. Ci divideremo il denaro equamente."

Dopo aver perso *200 monete d'oro*, devi prendere una decisione. Puoi arrenderti agli Shamshir, sapendo che potrai fare una brutta fine all'interno del palazzo del Sultano (Paragrafo **2**); oppure puoi combattere i quattro Shamshir (Paragrafo **24**) sapendo che avrai ben poche probabilità di sconfiggerli.

PARAGRAFO 55
Fuggi nella giungla

Vedi i tuoi uomini cadere uno dopo l'altro e ti rendi conto che ormai è una lotta senza speranza. Circondato dai nemici ti giri e fuggi attraverso il passo, verso la giungla, sapendo che non ti inseguiranno nella pericolosa palude della morte.

Ottieni *1 punto di esperienza* per ogni nemico ucciso.

Una volta che sei al sicuro all'interno della giungla ti accampi in una piccola radura. Anche se l'interminabile notte è disturbata da incubi affollati di magia nera e demoni di fuoco, e da coninue occhiate nervose alla tetra vegetazione che ti circonda, riesci a recuperare *6 punti ferita*.

Vai al Paragrafo **84**.

PARAGRAFO 56
Sibili lontani

Il pitone ti avvolge nelle sue spire forti come l'acciaio, togliendoti il respiro, e posizionando la bocca così vicina alla tua testa che riesci a sentire il suo respiro.

Con un ultimo gesto disperato conficchi la spada nel suo corpo. Per un istante si contrae e poi allenta la presa, dandoti la possibilità di liberarti dalla morsa letale.

Mentre scappi ti attacca, ma per fortuna non ti colpisce.

Scappi terrorizzato lungo il sentiero a sud, aspettandoti ad ogni istante di finire nelle sue fauci.

Dopo 15 minuti di corsa raggiungi i tuoi uomini che erano fuggiti dopo l'attacco del pitone, accusandoli per la loro viltà.

Recuperi *3 punti ferita*.

Vai al paragrafo **59**.

PARAGRAFO 57
I Kodokii a terra

Conta il numero dei tuoi uomini sopravvissuti e aggiorna di conseguenza il *registro del personaggio*. Ottieni *3 punti di esperienza*, oltre a 1 punto aggiuntivo per ogni Kodokii che hai sconfitto in combattimento individuale. Se tutti i tuoi uomini sono morti, vai al Paragrafo **51**, altrimenti continua a leggere.

Guardando in alto vedi i due commercianti Medigiani che stanno fuggendo lungo uno sperone roccioso. Afferri un arco dei Kodokii e scocchi due frecce che centrano i bersagli, come se fossero guidate dalla tua ira. I Medigiani vacillano e precipitano giù dalla cengia.

Una volta discesi dalla parte opposta del Valico del Falco, vi accampate ai bordi della giungla. Recuperi *5 punti ferita*. Il mattino seguente conduci i tuoi uomini all'interno della giungla primitiva. Mentre cammini lungo il sentiero fangoso ti senti osservato… osservato da occhi famelici di un predatore.

Non sei in grado di dire a chi appartengano quegli occhi, poiché la fertile giungla detiene questo e altri segreti. Potrebbe nascondersi qualsiasi cosa dietro ogni folto cespuglio di questo luogo tenebroso e nebbioso.

Estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo **58**, se è dispari vai al Paragrafo **52**.

PARAGRAFO 58

Verso sud attraverso la giungla

A poca distanza dal bivio giungete in un tratto di sentiero che è stato da poco aperto nel fitto della vegetazione. I tuoi istinti barbarici fremono; improvvisamente il fremito diventa un urlo e ordini ai tuoi uomini di sfoderare le armi: appena in tempo per evitare le frecce Wuga che sbucano dal fitto della giungla.

"Wuga !" urla Uruthu, gettandosi a terra mentre una delle terribili frecce nere le sibila sopra la testa.

Estrai 10 numeri, e sottrai *un uomo* dal tuo gruppo per ogni 4 che estrai, dopodiché aggiorna il *registro del personaggio* di conseguenza.

Ti osservi attorno, cercando di scoprire gli assalitori nascosti, ma senza successo. Sapendo che i Wuga cercheranno di uccidere un uomo alla volta, devi prendere una decisione. Puoi attaccare i Wuga , sperando di sconfiggerli subito (paragrafo **65**), oppure continuare la marcia, rischiando un nuovo assalto (paragrafo **62**).

PARAGRAFO 59
Il sentiero senza fine

Lasciandovi il villaggio Gigna alle spalle, continuate il viaggio verso ovest, passando lungo un serpeggiante sentiero fangoso che costeggia le rive meridionali di un vasto lago.

Più vi allontanate dalle oscure profondità della giungla, più i rumori aumentano: le scimmie schiamazzano in lontananza, gli uccelli variopinti stridono senza nessun apparente motivo e alcuni misteriosi gemiti provengono da luoghi indefinibili.

Proseguite lungo il sentiero serpeggiante per due giorni. Recuperi *14 punti ferita*. Nel pomeriggio del terzo giorno raggiungete un bivio: se vuoi andare verso sud, dove dovrebbe esserci una stazione commerciale Tehnita in cui potresti reclutare altri uomini, vai al paragrafo **63**. Altrimenti continua a leggere.

Dopo aver viaggiato seguendo un lungo sentiero tortuoso, penetrate nell'oscurità pressoché totale della giungla. Con il sole e la luna coperti dal fitto fogliame che incombe su di voi, non hai la minima idea verso quale direzione vi ha condotti il sentiero serpeggiante, finché la luce fievole dell'alba illumina un'antica strada coperta di vegetazione, attraversata da un ampio fiume. Vai al paragrafo **73**.

PARAGRAFO 60
Fuggi nella giungla

L'ultimo dei tuoi uomini crolla a terra. Essendo l'unico sopravvissuto ti rendi conto che non puoi vincere, così decidi di fuggire.

Corri per circa un'ora, con la paura che la morte ti stia inseguendo. Quando non puoi più proseguire, ti giri e ti prepari per affrontare il combattimento finale.

Ma non ti sta inseguendo nessuno.

In qualche modo sei riuscito a fuggire.

Frastornato dalla battaglia, ancora tremante, ti accampi in una piccola radura. Anche se la lunga notte è popolata da terribili incubi di magia nera e demoni di fuoco, riesci a recuperare *6 punti ferita*.

Vai al Paragrafo **84**.

PARAGRAFO 61
Sconfiggi il principe Tehnita

Raramente hai combattuto contro un avversario così abile nelle arti della scherma. Per alcuni minuti echeggia il clangore del ferro delle spade, proiettando fasci di scintille.

Alla fine vi trovate con le armi una contro l'altra. Il tuo colpo è così potente che fa cadere a terra la spada dell'avversario con un forte clangore. Il principe, sconfitto, attende con calma il colpo di grazia, mormorando disgustato: "Prendi ciò che ti sei guadagnato, Ratikkan".

"Ti offro la vita e la pelle di serpente se mi darai una spiegazione per quelle creature", gli chiedi.

"Sei lontano da casa, Ratikkan. Ti trovi nelle terre della magia. Gli zombi sono i servitori di Ushad-I e ti hanno seguito. Il loro padrone vuole il tuo cuore".

"Il mio cuore?" gli chiedi. Un brivido ti corre lungo la schiena quando ricordi l'uomo sfigurato incontrato alla Casbah.

"Non conosco il motivo, ma alla fine riuscirà ad averlo. Avresti avuto una morte migliore con la mia spada piuttosto che con le sue mani. I suoi agenti ti seguiranno giorno e notte, di regione in regione, per anni e

anni, fin quando avranno ciò che cercano", ti dice il principe.

"Dove posso trovare Ushad-I?"

"Non lo so. E' ovunque e da nessuna parte. Lui è la giungla. Lo troverai solo quando vorrà essere trovato."

"Come posso ucciderlo?"

Il Tehnita ride. "Non può essere ucciso".

"E i suoi zombi?"

"Vengono distrutti a contatto con il sale", risponde.

(Se ti imbatti in un'area in cui è presente del sale, ognuno dei tuoi uomini può prendere un *sacchetto di sale*, che può essere utilizzato per distruggere immediatamente uno zombi prima di ogni combattimento.)

Ormai persuaso che il Tehnita non è in grado di dirti altro, stringi con lui un patto vantaggioso. In cambio della *pelle di serpente* e della vita del principe, equipaggi i tuoi uomini con armi Tehnite, le migliori in tutto il regno. Nel corso dei prossimi combattimenti i tuoi uomini uccideranno gli avversari estraendo un 2, 3 o 4.

Scendi nel cortile con la lama della spada alla gola del principe e conduci i tuoi uomini nella giungla. Quando sei a distanza di sicurezza rilasci il principe.

Ci sono due sentieri che conducono lontano dall'accampamento Tehnita: il primo si dirige a sud-ovest lungo una strada coperta di vegetazione che conduce al Monte Dolog (Paragrafo **79**), mentre il secondo si dirige a ovest nel lugubre cuore della giungla (Paragrafo **73**).

PARAGRAFO 62
Il sentiero della morte

Ordinando ai tuoi uomini di fuggire, scappi verso sud. Mentre corri senti il rumore di piedi nudi che corrono parallelamente a voi, nascosti dal fitto della vegetazione. Occasionalmente vedi una sagoma scura ogni volta che un Wuga fa un balzo nella giungla, ma per la maggior parte del tempo rimangono invisibili.

Improvvisamente senti un urlo davanti a te. Estrai un numero: se è un 1 o un 2, perdi *2 uomini*; se è un 3 o un 4, perdi *3 uomini* (annotalo sul *registro del personaggio*).

Quando superi una curva ti trovi dinanzi a un orrendo spettacolo: sul fondo di una fossa si trovano i corpi di due dei tuoi uomini, impalati su rami acuminati: una trappola Wuga rudimentale ma efficace (annota la perdita sul *registro del personaggio*). Mentre i tuoi uomini si raccolgono attorno alla fossa, un altro nugolo di dardi Wuga sibila attraverso il fogliame. Estrai un numero per 10 volte: per ogni 4 che ottieni perdi *1 uomo*, e per ogni 1 che ottieni subisci *2 punti ferita*.

"Possiamo fermarli solo in un modo, Sagard", ti dice Uruthu. "Dobbiamo combattere…"

A questo punto puoi seguire il suo consiglio (vai al paragrafo **65**), oppure puoi continuare a scappare (vai al paragrafo **67**).

PARAGRAFO 63

La stazione commerciale Tehnita

Mentre viaggiate verso sud l'aria diventa più pesante di umidità e vapore. Uno dei tuoi uomini annusa profondamente e poi fa una smorfia. "Questo è il fetore dei Tehniti", esclama sputando a terra.

Per un istante ti chiedi per quale motivo i Tehniti dovrebbero avere una stazione commerciale così a sud, ma la risposta giunge in fretta: i nordici adoratori di serpenti commerciano con gli indigeni.

Gli Yatiani che fanno parte del tuo gruppo, che sono codardi per natura, suggeriscono di tornare indietro e prendi in considerazione il loro consiglio. Se vuoi tornare sui tuoi passi prendendo un'altra strada verso il fiume Putuma, vai al paragrafo **73**. Se vuoi continuare lungo questo sentiero, continua a leggere. Continuando a leggere oltre questo punto non potrai più tornare indietro.

Mentre vi avvicinate alla stazione commerciale Tehnita, il normale rumore della giungla si affievolisce, e le zanzare emofaghe che vi hanno tormentato finora scompaiono completamente.

Dopo essere scesi lungo un sentiero fangoso, giungete in un'area priva di vegetazione in cui numerosi

fuochi vengono tenuti accesi da schiavi Zimbiani sotto le crudeli frustate di schiavisti Tehniti. Mentre attraversate questa radura, che è stata ridotta in cenere per tenere a bada la vegetazione e gli insetti, osservi la stazione commerciale, che è una piccola fortezza Tehnita circondata da un fossato pieno d'acqua stagnante e difesa da arcieri Tehniti.

Attraversate un piccolo ponte levatoio, che passa sopra al fossato infestato da rettili, largo appena per far passare un carro, e giungete di fronte a due guardie Tehnite che indossano nere armature di cuoio e armate con lance affilate.

Se stai indossando un *cinturone di pitone*, vai al paragrafo **70**, altrimenti vai al paragrafo **80**.

PARAGRAFO 64
Un grido dalla giungla

L'ultimo Wuga giace a terra privo di vita, stringendo ancora la cerbottana. Puoi prendere la *cerbottana* e *7 dardi avvelenati*, che puoi usare come *arma*. Durante il *primo turno di combattimento* con qualsiasi avversario puoi lanciare un dardo, che ucciderà automaticamente qualsiasi nemico di livello 2 o inferiore, e infliggerà *5 punti ferita* agli avversari di livello superiore.

Guadagni *3 punti di esperienza*, oltre a 1 punto aggiuntivo per ogni Wuga sconfitto da Sagard nel combattimento individuale.

Un urlo supplichevole proviene dal fitto della vegetazione: "Non lasciarci qui a morire!"

Ti rendi conto che la voce non è di un Wuga ma di un nordico, così ti dirigi con circospezione dal punto da cui proviene, scoprendo un villaggio Wuga costituito da capanne di bambù con i tetti di paglia.

Dalla vegetazione che circonda il villaggio riesci a vedere alcuni uomini all'interno di una gabbia di bambù. Pensando che possa trattarsi di una trappola, ti avvicini furtivamente. Non è una trappola, e hai già ucciso coloro che li hanno imprigionati.

Tagli le grosse corde che tengono chiusa la gabbia e liberi i prigionieri.

"Grazie a Gak sei venuto ad aiutarci. Eravamo con-

vinti che i Wuga ci avrebbero cucinati per cena".

Dopo alcuni minuti di presentazione scopri che i prigionieri sono esploratori Yatiani, caduti nell'imboscata dei Wuga mentre, come te, erano alla ricerca di Sanda-Uul.

Anche se in passato hai avuto poche occasioni di incontrare qualche Yatiano, rimani piacevolmente colpito. A differenza della maggior parte degli uomini del nord, gli Yatiani si vantano della loro raffinatezza e dell'alto livello di cultura per minimizzare la loro impotenza militare e la sottomissione agli Hitaxiani. Ciò nonostante decidono di unirsi a voi: aggiungi *12 uomini* alla spedizione.

Perquisisci il villaggio dei Wuga e trovi una piccola quantità di ori rubati: ottieni *300 monete d'oro*.

Per sdebitarsi gli Yatani preparano una cena "civile" nel bel mezzo della giungla. Anche se ritieni che le inutili spezie che utilizzano siano disgustose, recuperi *10 punti ferita*.

Il mattino seguente scopri un incrocio che conduce in tre diverse direzioni. Ignorando le considerazioni degli Yatiani, che si credono esperti in tutto mentre invece sanno ben poco, Uruthu ti informa che il sentiero verso ovest conduce nel tetro cuore della giungla (Paragrafo **52**), il secondo sentiero conduce al Fiume Putuma (Paragrafo **73**) e il terzo conduce a una vicina stazione commerciale Tehnita (Paragrao **63**), in cui potresti arruolare qualche altro uomo per la spedizione.

PARAGRAFO 65
Morte nella giungla

Rialzandoti da terra, sfoderi la spada e ti lanci nella fitta vegetazione, urlando ai tuoi uomini di seguirti. Durante la carica dieci Wuga scagliano un'altra raffica di dardi. Estrai nuovamente un numero per 10 volte: per ogni 4 che ottieni perdi *1 uomo*, e per ogni 1 che ottieni subisci *2 punti ferita*.

Sorpresi dalla velocità e dalla violenza del vostro attacco, i piccoli Wuga fuggono nella vegetazione, con i tuoi uomini che li inseguono a breve distanza.

Stai per affrontare un combattimento di gruppo con gli spregevoli e codardi Wuga . La battaglia si svolgerà in turni successivi fra i tuoi uomini e i Wuga .

Conta il numero di uomini che hai a disposizione e per ciascuno di loro estrai un numero: uccidono un Wuga per ogni 3 o 4 che ottengono. Dopodiché conta i Wuga sopravvissuti ed estrai un numero per ognuno di loro: uccideranno uno dei tuoi uomini solo se otterranno un 4.

Prima di ogni turno Sagard ha la possibilità di combattere individualmente un solo Wuga . Ogni volta che ne sconfigge uno, sottrai un uomo dal loro totale. Nel corso dei combattimenti individuali i Wuga sono nemici di Livello 1 con 8 punti ferita.

COMBATTIMENTO DI GRUPPO

UOMINI DI SAGARD (1/0, 2/0, 3/morto, 4/morto)
[29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se tutti i tuoi uomini vengono uccisi, puoi tentare di fuggire: se ci riesci vai al paragrafo **60**.

WUGA (1/0, 2/0, 3/0, 4/morto)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

COMBATTIMENTO INDIVIDUALE

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

(se necessario riutilizza le tabelle dei nemici)

GUERRIERO WUGA (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

GUERRIERO WUGA (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi tutti i Wuga , annota sul *registro del personaggio* il numero di uomini che ti sono rimasti e poi vai al paragrafo **64**.

PARAGRAFO 66

Riduci in polvere gli zombi

Con un colpo poderoso tagli in due l'ultimo zombi. Invece di sanguinare, si disintegra davanti ai tuoi occhi, lasciando solo un mucchietto di polvere.

Mentre osservi questo spettacolo terrificante, alle tue spalle senti il rumore di una spada che viene sguainata.

Ti giri e ti trovi faccia a faccia con il principe Tehnita, che può attaccare per primo.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

PRINCIPE TEHNITA (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi il principe Tehnita, vai al Paragrafo **61**.
Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 67
Fuggite dai Wuga

Mentre fuggite lungo il sentiero fumante di vapore ti aspetti un'altra raffica di dardi letali, ma per fortuna ti sbagli.

Avete superato un confine invisibile ed ora vi trovate al di fuori del territorio dei Wuga .

La notte trascorre con apprensione dato che il morale dei tuoi uomini non è mai stato così basso: perdi *1 punto di esperienza.* La notte di riposo senza sonno ti permette di recuperare *3 punti ferita*.

Il mattino seguente giungete presso un altro incrocio. Uruthu ti informa che il primo sentiero conduce nelle oscure profondità della giungla (paragrafo **52**), il secondo al Fiume Putuma (paragrafo **73**), mentre il terzo a una stazione commerciale Tehnita non troppo distante, dove potresti reclutare altri uomini (paragrafo **63**).

PARAGRAFO 68
Uccidi gli zombi

Con un colpo poderoso tagli in due il secondo zombi. Come il suo compagno non sanguina, ma crolla a terra come se fosse un sacco pieno di foglie secche. Dopo pochi istanti avviene una trasformazione terrificante: i loro corpi si disintegrano lasciando al loro posto solo due mucchietti di polvere che vengono dispersi dal vento; delle due creature rimangono solo le due lance e uno strano oggetto. Lo prendi e scopri che si tratta di una statuetta intagliata nel legno; non appena la osservi meglio il sangue ti si gela nelle vene: è uguale a te! Fra le mani c'è una ciocca di capelli, e scopri che sono i tuoi! In qualche modo gli zombi sono riusciti ad avvicinarsi a te mentre dormivi e hanno preso una ciocca di capelli. Un brivido ti corre lungo la schiena quando capisci che avrebbero potuto facilmente ucciderti, anche se non l'hanno fatto. Da quanto hai scoperto non puoi che trarre una sola conclusione: qualcuno ti vuole vivo.

Ritorni all'accampamento e subito vai verso l'uomo che avevi messo di vedetta: si trova ai bordi del campo, armato con una lancia.

Ti avvicini e lo rimproveri: "Maledetto scansafatiche, stai all'erta! Due uomini sono riusciti a entrare nell'accampamento!"

La sentinella non risponde: i suoi occhi vitrei sono puntati nel vuoto, immobili. E' morto sul colpo. Sottrai *1 uomo* dalla squadra.

Per evitare di far scendere il morale dei tuoi uomini, decidi di seppellire la sentinella. Quando chiederanno spiegazioni, gli dirai che è stato ucciso da un intruso che sei riuscito a mettere in fuga: una versione un po' modificata dei fatti.

Vai al Paragrafo **74**.

PARAGRAFO 69
Il Passo Ragnar

Ignorando il racconto dei commercianti Medigiani sui saccheggiatori Kodokii, conduci i tuoi uomini a sud verso il Passo Ragnar.

La marcia attraverso i Monti Kush Kavi vi conduce sulle sommità di vette circondate dalle nuvole, e poi giù verso lussureggianti e inesplorate vallate.

Al calar della sera giungete in vista del grande passo fra due montagne, come se fosse stato aperto da un colpo di spada.

Considerando che sarebbe più opportuno affrontare la traversata del passo alla luce del giorno, vi accampate su una cengia rialzata, facilmente difendibile.

Durante la notte il tuo sonno è disturbato da incubi popolati da orrende immagini di stregoneria e demoni d fuoco. Svegliandoti con un sussulto, ti osservi attorno.

Seguendo gli istinti che in passato ti hanno salvato la vita più di una volta ti alzi lentamente, impugnando la spada. Un lieve fruscio risuona nell'aria mentre qualcosa si muove nella vicina boscaglia.

"Chi va là?" gridi.

Il sangue ti si gela nelle vene mentre insegui la creatura che sta scappando lungo uno stretto sentiero di montagna.

Anche se è piccola e snella, la creatura non è per niente agile: sembra piuttosto maldestra mentre incespica nell'oscurità.

Non appena ti avvicini si gira: anche se nel corso della tua vita hai avuto modo di vedere numerose cose terrificanti, nulla è più orrendo di questa creatura non morta. Ha le sembianze umane, con il volto carbonizzato e le orbite vuote.

Sollevando una lancia acuminata, l'orribile creatura inizia a parlare nella tua lingua, con un sibilo: "Vattene, Ratikkan!"

Spaventato dalla vista del non morto, devi fare una scelta: puoi tornare indietro lasciando fuggire la creatura (continua a leggere), oppure puoi attaccarla; in questo caso vai direttamente al Paragrafo **72** senza leggere ciò che segue.

Lasci scappare il mostro: mentre si allontana nell'oscurità non puoi fare a meno di pensare che ti stava spiando! Durante il resto della notte non riesci a chiudere occhio. Perdi *2 punti ferita* per la codardia e poi vai al Paragrafo **74**.

PARAGRAFO 70
Il cinturone di pitone

Con la loro tipica ospitalità, le guardie Tehnite ti chiedono: “Cosa ci fai qua?”

“Vogliamo acquistare uomini e provviste, in cambio di oro”, rispondi.

“Quanto oro possiedi?” chiede bruscamente uno di loro.

“Dipende da quanti uomini e provviste avete”.

“Sei astuto come un Hitaxiano, Ratikkan: non commerceremo con te”.

Tuttavia mentre la guardia sta parlando, sopraggiunge un altro Tehnita, vestito dalla testa ai piedi con nere pelli di serpente e con un inquietante diadema di argento sulla testa.

“A riposo, guardia”, dice con un tono autoritario. “Possiedi qualcosa che vale ben più del misero oro, Ratikkan: il tuo cinturone. Vuoi seguirmi? I tuoi amici non dovranno attendere a lungo”, ti chiede mentre fa cenno di seguirlo a palazzo.

Mentre passi di fronte alle guardie, immediatamente incrociano le armi di fronte a te: “Non puoi entrare con la spada”.

“Senza la mia spada non entrerò proprio”, rispondi, ricordando le esperienze vissute con i Tehniti in cui la spada ti aveva salvato la vita.

"Lasciatelo entrare", dice il capo dei tehniti.

Dopo essere entrati, vieni condotto su per una stretta scaletta fino in una stanza al piano superiore che, secondo la moda Tehnita, è fredda e spoglia ad eccezione di alcune sedie di ferro e un tavolo di legno.

"Fammi vedere il cinturone", chiede il Tehnita allungando la mano tremolante per l'entusiasmo di poter toccare una pelle di serpente così grande. "Devo accertarmi che sia autentico".

Ti togli il cinturone e lo porgi al Tehnita. "E' autentico. Ho ucciso il pitone in un villaggio Gigna: i loro membri che sono con me possono confermarlo".

L'adoratore di serpenti si strofina le mani di fronte alla pelle di serpente maculata e gli si illuminano gli occhi. Dopodiché lancia tranquillamente uno sguardo oltre la tua spalla: "Adesso è vostro".

Ti giri e vedi due orribili creature: indossano abiti cenciosi e impugnano strane armi ad asta; i loro volti sembrano coperti da una pelle cadaverica, i capelli sono scompigliati e le orbite sono vuote. Sono zombi!

Mentre sfoderi la spada ti rendi conto che i morti viventi non hanno intenzione di ucciderti: sembra piuttosto che vogliano trafiggerti con le loro aste.

Mentre il Tehnita ammira la sua nuova acquisizione, devi combattere le creature. Durante lo scontro dovrai evitare di venir ferito. In questo combattimento i tuoi attacchi si svolgeranno nel solito modo, ma ad ogni turno dovrai estrarre un numero per ciascuno zombi. Se uno di loro ottiene un 4, estrai un altro numero: se è nuovamente un 4, vai al Paragrafo **87**.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

1° ZOMBI [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

2° ZOMBI [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi gli zombi, vai al Paragrafo **66**. Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 71

Attendi la reazione del re delle scimmie

I due schieramenti rimangono pronti all'azione con le armi in pugno, attendendo ansiosamente mentre il re delle scimmie viene trasportato sulla portantina. In una grottesca parodia di un re umano, la scimmia indossa una corona e un raffinato abito di seta e pelli di zebra, sottratti dai corpi di uomini sventurati.

La portantina, trasportata da svariate guardie, si ferma a circa sette metri di distanza, dove viene delicatamente posata a terra. Per alcuni lunghi minuti la scimmia rimane immobile a fissare te e i tuoi uomini. Dopodiché inizia a parlare in una lingua che non hai mai sentito prima.

Uruthu si gira verso di te con grande stupore. "Sta parlando perfettamente in momboddanese: la mia lingua. Ci ha chiesto cosa stiamo facendo in questa parte della giungla".

"Digli che stiamo cercando Sanda-Uul".

Uruthu ripete il messaggio in momboddanese, dopodiché segue un breve discorso fra i due.

"Che cosa ha detto?" le chiedi.

"Preferirei non dirtelo", risponde.

"Dimmelo" insisti.

“Ha chiesto cosa stia facendo una persona civilizzata, una Momboddo, fra un mucchio di barbari”.

“Cosa gli hai riposto?” le chiedi.

“Gli ho detto che mi hai comprata… è la verità. Però gli ho anche detto che sei mio amico”.

La grossa scimmia sogghigna vedendo che ti sei offeso, e inoltre dà l’impressione che conosca anche la lingua nordica, anche se non vuole svelarlo. Dopodiché parla nuovamente.

“Dice che dovresti dargli un dono, Sagard”, traduce Uruthu.

“Perché?” chiedi. “Non gli devo nulla, e i suoi insulti non sono per nulla segni di amicizia”.

La grande scimmia parla ancora. “Dice che se non gli darai un dono ti punirà con la morte” traduce la ragazza. “E’ un’antica usanza Momboddo”.

“Sembrano molto civilizzati”, replichi sarcasticamente.

La scimmia grugnisce qualcos’altro. “Dice che sarò io il suo regalo”, traduce Uruthu.

“Non ti darò a questo scimmione”.

“Forse sarebbe meglio farlo” risponde Uruthu.

Il re ti osserva, ed hai l’impressione che sappia già quale sarà la tua risposta, anche se non hai ancora deciso.

Se hai intenzione di donargli Uruthu, vai al Paragrafo **81**. Altrimenti dovrai combattere al Paragrafo **75**; in questo caso le scimmie attaccheranno per prime.

PARAGRAFO 72
La creatura non morta

Sospettando che sia opera della magia, attacchi lo zombi. Mentre ti avvicini emette un forte sibilo e un altro zombi esce da un riparo dietro ad alcune rocce.

I due zombi sono armati con strane lance: le punte sono ricoperte da una viscosa sostanza letale. Durante lo scontro dovrai evitare di venir ferito. In questo combattimento i tuoi attacchi si svolgeranno nel solito modo, ma ad ogni turno dovrai estrarre un numero per ciascuno zombi. Se uno di loro ottiene un 4, estrai un altro numero: se è nuovamente un 4, vai al Paragrafo **87**.

Queste creature non smetteranno di combattere finché non saranno state fatte a pezzi: essendo già morte non hanno alcuna paura. Non puoi fuggire.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

1° ZOMBI [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

2° ZOMBI [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi gli zombi, vai al Paragrafo **68**.

PARAGRAFO 73
Il guado del Putuma

Dopo aver osservato attentamente un guado attraverso il fiume tropicale, inizi la lenta traversata seguito dai tuoi uomini. Se saltare da una roccia all'altra è abbastanza semplice per chi è cresciuto nelle foreste del nord, non è così per tutti gli altri. Ad ogni passo i tuoi uomini tremano al pensiero dei rettili che li guardano dalla riva.

Una volta giunto sull'altra sponda, osservi scoraggiato un membro del gruppo, un maldestro Fexiano, che scivola su una roccia resa scivolosa dalla melma, cadendo in acqua. Numerosi coccodrilli, spinti dal loro istinto predatorio, si tuffano in acqua e nuotano verso di lui, ma per fortuna sono troppo lenti. Prima che il Fexiano riesca a riemergere, le acque del placido fiume iniziano a ribollire violentemente: piranha! Osservando la spumeggiante superficie dell'acqua riesci solo ad immaginare cosa stia succedendo al di sotto, mentre viene divorato (perdi *1 uomo*).

Mentre tutti gli uomini attraversano il guado, estrai un numero per ciascuno di loro e sottrai *1 uomo* per ogni 4 che ottieni (aggiorna il *registro del personaggio* e poi continua la lettura).

Una volta giunti sulla sponda opposta del fiume, conduci i tuoi uomini nella giungla primitiva. Mentre

camminate fra la vegetazione avverti la spiacevole sensazione di essere osservato. Osservato da occhi famelici e malefici. Qualsiasi cosa potrebbe nascondersi fra i fitti arbusti di questa immensa foresta oscura e fumante di vapore. Vi trovate nell'oscuro cuore della giungla.

Al calar della sera, quando il sole tramonta dietro l'orizzonte lussureggiante, senti un lieve ronzio proveniente da est. Mentre proseguite la marcia verso nord, il ronzio diventa più forte e proviene da tutte le direzioni.

Prima ne vedi una, poi un'altra, e rimani impressionato dalle loro dimensioni: sono api giganti, ognuna delle quali è lunga quasi un metro, e con un pungiglione grande quanto un pugnale. Per alcuni minuti volano attorno ai tuoi uomini e infine, in uno spaventoso sciame, si lanciano all'attacco.

Riesci a vedere che uno di quei mostri è più grande degli altri: è l'ape regina. In qualche modo riesce ad intuire che il capo sei tu, e ti si avventa contro. State per affrontare una terribile battaglia con queste creature.

Calcola quanti uomini hai prima di iniziare lo scontro, che si svolgerà in turni successivi.

1) Le 19 api attaccano i tuoi uomini. Estrai un numero per ognuna di esse, e per ogni 4 ottenuto uccidono uno dei tuoi uomini. *Ad ogni uccisione le api muoiono a loro volta*.

2) I sopravvissuti contrattaccano. Estrai un numero per ciascuno di essi, che riusciranno a uccidere un'ape per ogni 3 o 4 estratto. Sottrai il numero di api uccise dal totale.

3) Dopodiché esegui un turno di combattimento tra te e l'ape regina.

4) Tutti i combattimenti hanno termine quando te o

l'ape regina siete morti. I combattimenti di gruppo hanno termine quando tutti i tuoi uomini o tutte le api sono morte.

5) Se tutti i tuoi uomini vengono uccisi hai la possibilità di fuggire.

COMBATTIMENTO DI GRUPPO

API (1/0, 2/0, 3/0, 4/morto)
[19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

UOMINI DI SAGARD (1/0, 2/0, 3/ morto, 4/morto)
[29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

COMBATTIMENTO INDIVIDUALE

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

APE REGINA (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)
[13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi l'ape regina e alcuni dei tuoi uomini riescono a sopravvivere, vai al paragrafo **76**.

Se nessuno dei tuoi uomini riesce a sopravvivere, e solo tu esci vittorioso dallo scontro, vai al paragrafo **84**.

Se fuggi, vai al paragrafo **96**.

PARAGRAFO 74
Il Passo Ragnar

Il sole rifulge alto nel cielo mentre conduci i tuoi uomini verso il Passo Ragnar. Aspettandoti un'imboscata da un momento all'altro, rimani piacevolmente soddisfatto nel constatare che non è accaduto nessun imprevisto. Anzi, si tratta di una piacevole passeggiata che vi conduce attraverso le montagne e poi ai bordi della giungla meridionale.

Dopo due ore di marcia dal passo, giungete sulle rive del Fiume Putuma: è un misero corso d'acqua sporca che brulica di rettili.

Mentre cammini lungo le sue rive, cerchi un punto dove poterlo guadare, ma non ne trovi nessuno. Ma finalmente giungi in un punto dove un tempo sorgeva un ponte di pietra, che è stato spazzato via.

"I miei avi costruirono questo ponte secoli fa, quando il mondo era meno selvaggio", ti informa Uruthu. Prendi in considerazione la possibilità di guadare il fiume, conscio del fatto che con un solo passo falso i tuoi uomini verrebbero divorati dai coccodrilli.

Se vuoi attraversare il ponte crollato, vai al Paragrafo **73**, sapendo che potresti perdere qualche uomo. Altrimenti continua a leggere.

Dal ponte si diparte una strada lastricata coperta di vegetazione lussureggiante.

"E' la strada che va verso sud, da Sanda-Uul al mio regno. In questa zona la giungla non è così fitta da nasconderla, ma se andremo verso sud sicuramente sparirà".

Se vuoi seguire la strada, vai al Paragrafo **79**.

PARAGRAFO 75
Combatti contro le scimmie

La battaglia viene combattuta in turni fra i tuoi uomini e le 24 scimmie. Conta il numero di attaccanti ed estrai un numero per ciascuno di essi: uccideranno una scimmia per ogni 3 o 4 ottenuto. Anche le scimmie, essendo ben addestrate e nonostante le loro dimensioni, uccideranno uno dei tuoi uomini con un 3 o un 4. Dopodiché estrai nuovamente per i sopravvissuti. Prima di ogni turno, Sagard ha *la possibilità* di combattere individualmente contro un qualsiasi numero di scimmie: ogni volta che ne uccide una, sottraila dalle loro forze. Nei combattimenti individuali le scimmie sono di Livello 3 con 4 punti ferita.

COMBATTIMENTO DI GRUPPO

SCHIAVI DI SAGARD (1/0, 2/0, 3/morto, 4/morto)
[29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

SCIMMIE (1/0, 2/0, 3/ morto, 4/morto)
[24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

COMBATTIMENTO INDIVIDUALE

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Ricomincia il libro dall'inizio.)

[Riutilizza le tabelle se necessario]

SCIMMIA (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[4] [3] [2] [1]

SCIMMIA (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[4] [3] [2] [1]

SCIMMIA (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[4] [3] [2] [1]

SCIMMIA (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi tutte le scimmie e alcuni dei tuoi uomini sono ancora in vita, vai al Paragrafo **77**.

Se tutti i tuoi uomini sono stati sconfitti, ma tu sei ancora vivo, vai al Paragrafo **84**.

Puoi tentare di fuggire: se ci riesci vai al Paragrafo **96**.

PARAGRAFO 76
Uccidi la regina

Con un abile colpo della tua arma, tagli in due il corpo dell'ape. Non appena cade a terra ti giri per affrontare le altre api che ronzano attorno a te e ai tuoi uomini in un turbine. Tuttavia non vi attaccano. Due fuchi si posano a terra, prendono i resti della loro regina e poi volano via. Guadagni *2 punti di esperienza*.

Dopo alcuni istanti la giungla risuona di uno spaventoso ronzio. Le api sciamano da ovest e volano in un frenetico vortice.

"Viene chiamata la danza della morte", ti informa Uruthu. "Dopo la morte della loro regina lasciano l'alveare; dopodiché le loro principesse combattono per diventare regina".

Con la stessa velocità con cui erano giunte, scompaiono ad est, facendo piombare nuovamente la giungla nel silenzio.

"Seguimi fino all'alveare", dice Uruthu. "Il loro miele curerà le nostre ferite".

Non molto lontano trovate i resti dell'alveare alto più di 15 metri. Vi avvicinante cautamente e scoprite che è abbandonato, permettendovi di mangiare il *miele* a sazietà: recuperi *tutti i punti ferita*. Riempi anche un vasetto di miele, che potrai mangiare in qualsiasi momento e ti permetterà di ripristinare *tutti i punti ferita*

persi.

Mentre scende la sera proseguite il viaggio nel profondo della giungla e trascorrete la notte senza imprevisti. All'alba vi dirigete verso l'oscuro centro della giungla e nel pomeriggio passate fra due enormi altopiani coperti di muschio conosciuti col nome di Cancello della Morte.

Vai al paragrafo **88**.

PARAGRAFO 77
Sconfiggi le scimmie

L'ultima scimmia crolla a terra e il loro re fugge nel palazzo. Guadagni *3 punti di esperienza*.

Mentre i tuoi uomini sopravvissuti serrano nuovamente le fila, dalla palizzata senti provenire un forte suono di corno; immediatamente le porte si aprono di nuovo ed esce una moltitudine di scimmie armate.

Rendendoti conto che la fuga è l'unica speranza di salvezza, tu e i tuoi uomini fuggite lungo l'antica strada. Mentre correte fra la vegetazione, ti giri e in alto vedi le scimmie che saltano da un albero all'altro usando lunghe corde, che loro usano come gli uomini usano le strade.

Devi attraversare il Fiume Putuma prima che i nemici vi raggiungano.

Se saltare da una roccia all'altra è abbastanza semplice per chi è cresciuto nelle foreste del nord, non è così per tutti gli altri. Le scimmie scagliano le lance verso i tuoi uomini che procedono più veloci che possono, mentre tengono d'occhio i rettili che li guardano famelici dalla riva.

Una volta giunto sull'altra sponda, osservi impotente un componente del tuo gruppo, un maldestro Fexiano, che scivola su una roccia resa scivolosa dalla melma che la ricopre, cadendo in acqua. Numerosi cocco-

drilli, spinti dal loro istinto predatorio, si tuffano in acqua e nuotano verso di lui, ma sono troppo lenti per cibarsi di lui.

Prima che il Fexiano riesca a riemergere, le acque del placido fiume iniziano a ribollire violentemente: piranha! Osservando la superficie spumeggiante dell'acqua riesci solo ad immaginare cosa stia succedendo al di sotto, mentre viene divorato.

Mentre tutti gli uomini attraversano il guado, estrai 10 numeri e sottrai *1 uomo* per ogni 3 o 4 che ottieni (aggiorna il *registro del personaggio*). Se non hai più uomini, vai al Paragrafo **84**. Altrimenti se qualcuno di loro è sopravvissuto, li conduci nella primitiva e lussureggiante giungla, sapendo che le scimmie non vi seguiranno.

Vai al Paragrafo **52**.

PARAGRAFO 78
Le mani assassine

Il secondo zombi voodoo crolla a terra: aggiungi *4 punti di esperienza*. Mentre rinfoderi la spada rimani scioccato nel vedere qualcosa muoversi a terra. A prima vista pensi che si tratti di una lucertola, ma dopo un'osservazione più attenta scopri che è una mano amputata che sta strisciando verso di te, nonostante il corpo a cui apparteneva sia ormai morto.

Inorridito dall'aura di magia che proviene dalla mano, fuggi nella fitta vegetazione. A tarda notte sali sopra un albero e ti addormenti. Recuperi *10 punti ferita*.

Il sonno viene disturbato da incubi della mano che ti insegue lentamente nella giungla, e quando riesce a raggiungere il tuo collo ti risvegli madido di sudore.

Qualcosa si trova veramente sul petto! Abbassi lo sguardo e vedi la mano amputata che striscia lentamente verso il collo. Istintivamente la scagli via, ma continua imperterrita a seguirti.

Vai al Paragrafo **86**.

PARAGRAFO 79
Il sentiero verso lo Zymba settentrionale

Vi inoltrate nella giungla lungo la strada coperta di vegetazione dell'antico Impero Momboddo. Mentre cammini hai l'allarmante sensazione di essere osservati dall'alto.

Alzando lo sguardo rimani incantato dalla grandiosità della giungla: la luce del sole che filtra attraverso gli alberi ricurvi dà l'impressione di trovarsi all'interno di una cattedrale.

Siete nell'oscuro cuore della giungla.

Proseguendo il cammino avverti il chiaro suono di parole che sembra una via di mezzo fra versi delle cicale e i richiami degli uccelli. Il suono non è umano, ma non è nemmeno quello di una scimmia.

Poco più avanti vedi una palizzata di legno, alta circa la metà dell'altezza di un uomo, intorno alla sommità di una collina circolare. Avvicinandoti furtivamente, scopri che il recinto è sorvegliato, da sopra i parapetti, da scimmie che indossano armature mimetiche zebrate e armate con corte lance.

Ti giri verso i tuoi uomini per chiedergli silenziosamente una spiegazione di quello che hai visto, ma nessuno di loro sa risponderti, nemmeno Uruthu.

3

Improvvisamente gli alberi sopra di voi si agitano. Sollevi lo sguardo giusto in tempo per vedere due dozzine di corde penzolanti dalle quali si calano agili scimmie armate. I tuoi uomini si radunano in un cerchio compatto, con le armi in pugno. Le scimmie, comandate con grugniti dagli "ufficiali" che sono esemplari leggermente più grandi, vi circondano con un'esperta organizzazione militare che avresti ritenuta possibile solo per la razza umana.

Per alcuni minuti i due schieramenti si osservano silenziosamente l'un l'altro. Le scimmie non tentano né di attaccare né di fuggire. Stanno aspettando. Ma cosa?

In lontananza senti il suono di cembali mentre un gorilla, grosso quasi il doppio delle altre scimmie, viene condotto fuori dall'ingresso della palizzata a bordo di una portantina elaboratamente cesellata.

Mentre la tensione sale hai due possibilità: puoi attaccare oppure puoi aspettare di vedere che cosa ha in mente il "re delle scimmie".

Se vuoi attaccare vai al Paragrafo **75**. In questo caso i tuoi uomini possono attaccare per primi.

Se vuoi aspettare di vedere cosa hanno in mente, vai la Paragrafo **71**.

PARAGRAFO 80
I rozzi Tehniti

"Cosa ci fai qui?" ti chiedono le guardie, con la tipica ospitalità Tehnita.

"Vogliamo acquistare uomini e provviste in cambio di oro", rispondi.

"L'oro non ha valore per noi. Commerciamo solo serpenti".

Per alcuni minuti tenti di mercanteggiare, ma senza successo. Continuate il viaggio e dopo alcuni chilometri giungete in prossimità di un bivio.

Senza sapere la direzione da prendere, e visto che sta per tramontare il sole, vi accampate qui. Scende la notte e la luna crescente illumina fiocamente il cielo. Ordini a uno dei tuoi uomini di sorvegliare l'accampamento e poi ti sdrai per dormire.

Ma non riesci ad addormentarti. Dopo una lunga ora sdraiato a terra, senti un forte gemito e lamenti di dolore. Ti alzi in piedi e vedi la sentinella che si tiene disperatamente il collo fra le mani; due zombi sono in piedi vicino a lui. Perdi *1 uomo*.

Ti avvicini furtivamente agli zombi, sperando di coglierli di sorpresa. Non appena ti avvicini fuggono nella fitta vegetazione.

Intenzionato a catturare uno di loro, ti addentri silenziosamente nel sottobosco, dove le creature notturne

cacciano le loro prede. Noti la strana assenza di animali, come se fossero fuggiti dopo aver percepito l'orrore mostruoso che si aggira nelle vicinanze.

Dopo aver ispezionato la vegetazione, giungi alla conclusione che i mostri se ne sono andati. Improvvisamente dietro di te senti il fruscìo di foglie; girandoti vedi due zombi che si stanno avvicinando.

Trattenendo il disgusto ti lanci alla carica. I due zombi sono armati con strane lance le cui punte sono ricoperte da una viscosa sostanza letale. Durante lo scontro dovrai evitare di venir ferito. In questo combattimento i tuoi attacchi si svolgeranno nel solito modo, ma ad ogni turno dovrai estrarre un numero per ciascuno zombi. Se uno di loro ottiene un 4, estrai un altro numero: se è nuovamente un 4, vai al Paragrafo **87**. Non puoi fuggire.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

1° ZOMBI [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

2° ZOMBI [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi gli zombi, vai al Paragrafo **83**.

PARAGRAFO 81
Consegni Uruthu alle scimmie

Poiché Uruthu non si oppone alla prospettiva di dover vivere con le scimmie, decidi di consegnarla a loro. Il re delle scimmie annuisce e parla a lungo a Uruthu, dopodiché le lancia un oggetto dall'aspetto strano. Quando ha finito di parlare, Uruthu si gira verso di te.

"Ha detto molte cose, ma essenzialmente ha dichiarato che gli uomini non dovrebbero comprare altri uomini. Ha anche detto che sei saggio per essere un barbaro, e per la tua saggezza e siccome gli sei simpatico, ti ricompenserà con un fischietto, che ti fornirà protezione nella giungla".

Potrai soffiare nel fischietto una sola volta nel caso in cui ti dovessi trovare in difficoltà, e subito arriveranno 10 uomini (poiché le scimmie si definiscono così) per aiutarti. Perciò se usi il fischietto mentre devi affrontare un combattimento multiplo all'interno della giungla, dovrai aspettare due turni di combattimento prima che arrivino i rinforzi. Le scimmie combatteranno al tuo fianco in una sola battaglia, dopodiché se ne andranno. Durante lo scontro ogni scimmia ucciderà un avversario estraendo un 3 o un 4. Il *fischietto* può essere usato solo una volta (annotalo sul *Registro del per-*

sonaggio).

La grande scimmia grugnisce nuovamente, e gli occhi di Uruthu si illuminano. “Dice che il luogo che stai cercando è molto vicino verso nord, ma dovrai fare attenzione alla magia”.

Detto questo, il re muove la zampa come se volesse congedarti. Stringi le mani di Uruthu, giurandole che un giorno vi incontrerete nuovamente. Dopodiché Uruthu, salendo sulla portantina insieme al re, torna indietro verso la palizzata mentre la tua squadra prosegue verso nord, sapendo che Sanda-Uul non è lontana.

E’ pomeriggio inoltrato quando raggiungete il Fiume Putuma, e questa volta siete costretti ad attraversarlo. Vai al Paragrafo **73**.

PARAGRAFO 82
In attesa dell'attacco

Le creature al servizio di Ushad-I si sollevano lentamente dal terreno. Mentre i corpi irrigiditi degli zombi cercano di tornare in vita, Ushad-I rivolge l'attenzione al terreno, iniziando a pronunciare un nuovo incantesimo; improvvisamente prende forma una terribile fiamma dalla forma di demone.

Ti rendi conto che questa è l'ultima occasione per attaccare, così esci dalla boscaglia lanciandoti alla carica con la spada in pugno. Così facendo il demone ti vede.

"Annientalo" sibila il demone, mentre una lingua di fuoco gli fuoriesce dalla bocca.

In questo combattimento affronterai contemporaneamente uno stregone e un demone! Tuttavia il demone non è ancora stato del tutto evocato: i suoi attacchi non saranno accurati. Per questo motivo ad ogni turno del demone dovrai estrarre un numero per stabilire chi attaccherà: se il numero estratto è 1 allora colpirà Ushad-I, se è 2 o 3 attaccherà te, altrimenti se è 4 mancherà il tiro.

Il demone, anche se non è stato del tutto evocato, è di Livello 5 (1/2, 2/3, 3/3, 4/4) e può attaccare per primo. Dopodiché potrai attaccare due volte lo stregone in trance prima che quest'ultimo possa contrattaccare.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15]
[14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

USHAD-I (Livello 6: 1/3, 2/3, 3/4, 4/5)
[22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12]
[11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi l'avversario, vai al Paragrafo **89**.
Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 83
Sconfiggi gli zombi

Due mucchietti di polvere giacciono a terra nel punto in cui si trovavano gli zombi. Guadagni 2 punti di esperienza. La loro morte è stata così rapida che te ne sei reso a malapena conto. Un brivido freddo ti corre lungo la schiena.

"Erano agenti di Ushad-I", dice una voce alle tue spalle: è Uruthu!

Affonda la mano in uno dei mucchietti di polvere e poi ti si avvicina con una delle lance in pugno. "E' intrisa di olio di dalia. Non erano qui per uccidere: erano qui per catturare. Non è un buon segno, Sagard".

"I Tehniti li hanno sguinzagliati contro di noi", mormori.

"Può darsi, ma tutti coloro che vivono in questa giungla devono scendere a patti con Ushad-I". Improvvisamente Uruthu sobbalza vedendo qualcosa dietro di te.

Ti giri velocemente e nella vegetazione scorgi un paio di fiammeggianti occhi cremisi. Una flebile voce, che dal tono sembra provenire dagli inferi, mormora: "Avrò il tuo cuore, Ratikkan".

Arretrate e ritornate al campo, ma ormai addormentarsi è impossibile.

Quando il sole sorge non racconti nulla dell'accaduto ai tuoi uomini: ci sono già abbastanza orrori nella giungla senza dover anche aggiungere la magia nera.

I due sentieri che hai davanti si diramano in direzioni diverse ma conducono ugualmente nel cuore della giungla, dove si suppone che si trovino Sanda-Uul e Ushad-I. Il primo conduce a sud verso il Monte Dolog (Paragrafo **73**); il secondo penetra nelle profondità della giungla (paragrafo **79**).

PARAGRAFO 84
Solo nella giungla

Un sinistro silenzio pervade le oscure profondità della giungla. Nessun sentiero ti facilita il viaggio nell'oscurità deprimente e primitiva, mentre ti fai faticosamente strada tagliando le fitte piante rampicanti, in mezzo a insetti ronzanti (recuperi *5 punti ferita*).

Anche se è pieno giorno, la fitta vegetazione sopra di te oscura quasi completamente tutta la luce, ad eccezione di alcuni sporadici raggi solari che riescono a colpire il terreno, simili a pugnali dorati.

Marciando attraverso la giungla senza sentieri, perdi completamente l'orientamento, poiché non c'è nulla che possa guidarti.

Al crepuscolo senti un rumore distante che cerchi febbrilmente di identificare. Cicale lontane? Un miraggio uditivo? Non ne hai la minima idea, ma avanzi, concentrandoti sul punto d'origine del suono.

Ti fermi in una piccola radura e osservi il cielo. La luna piena brilla sopra di te, immergendo tutto ciò che ti circonda in una luce spettrale. Non molto lontano vedi un bagliore giallo simile a quello delle lucciole, e ti inoltri in quella direzione. Mentre cammini senti un respiro rauco: ti fermi immediatamente, sguainando la spada senza far rumore.

Una figura barcollante emerge lentamente

dall'oscurità. Ti si gela il sangue nelle vene: è uno *zombi voodoo*. Senti provenire un suono simile alle tue spalle: ti giri e ne vedi un altro.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Vai al Paragrafo **87**).

ZOMBI VOODOO (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
1° ZOMBI [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
2° ZOMBI [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi i nemici, vai al Paragrafo **78**.
Se riesci a fuggire, vai al Paragrafo **86**.

PARAGRAFO 85
Attacchi Ushad-1

Lo stregone, completamente assorto nei canti rituali, non reagisce mentre lo attacchi sbucando dal fitto della vegetazione.

La battaglia con lo stregone sarà disperata, ma avendolo colto completamente di sorpresa puoi attaccarlo due volte prima che reagisca.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

USHAD-I (Livello 6: 1/3, 2/3, 3/4, 4/5)
[22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se riesci a sconfiggere l'avversario, vai al Paragrafo **89**.

Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 86
Il rito dei non morti

Un brivido ti corre lungo la schiena mentre fuggi attraverso la giungla mortale (recuperi *7 punti ferita*). Cercando qualsiasi cosa che possa condurre a qualche essere vivente, corri in direzione del suono di tamburi. Finalmente raggiungi una radura dalla quale scorgi in lontananza alcune torce e senti una voce imperiosa che impartisce ordini in una orribile e demoniaca lingua.

Strisciando ancora più vicino vedi Ushad-I per la prima volta. La luce del fuoco guizza sul suo corpo, che è un'abominevole mescolanza di diverse fattezze. La testa di un Vaniano, i piedi di un Gyptico, gli occhi di un Vulzar, le mani di una donna e il torace di un muscoloso Tehnita.

Mentre solleva le braccia in aria, la terra sotto di lui si muove: mani scheletriche fuoriescono dal terreno e iniziano ad agitarsi per liberarsi dalla propria tomba. Lo hai colto nel bel mezzo di uno dei suoi riti demoniaci. Devi distruggerlo. Puoi attaccarlo adesso (vai al paragrafo **85**), oppure puoi aspettare (vai al paragrafo **82**).

PARAGRAFO 87
Il respiro del Demone di Fuoco

Ti si annebbia la vista e tutto ciò che ti circonda inizia a girare vorticosamente, mentre i tamburi voodoo continuano a pulsare incessantemente. Quando riapri gli occhi scopri di essere legato a un palo (e sei privo della *spada* e di qualsiasi *armatura*). Stranamente tutte le ferite sono state curate (recuperi *tutti i punti ferita*).

Nell'inquietante luce tremolante delle torce vedi per la prima volta Ushad-I e ti contorci dalla repulsione vedendo la testa di un Vaniano, i piedi di un Gyptico, gli occhi di un Vulzar, le mani di una donna e il torso di un Tehnita muscoloso.

Non appena solleva le braccia il terreno di fronte a lui inizia a tremare e fuoriescono numerose mani scheletriche che cercano di dissotterrare i propri corpi.

Strattoni disperatamente le corde che ti tengono legato, ma riesci solo ad attirare l'attenzione di due zombi che si girano verso di te con occhi gialli fiammeggianti e bocche scheletriche che sembrano tese in un permanente ghigno malefico.

In pochi istanti il demone di fuoco si solleva in tutta la sua altezza e inizia a parlare con lo stregone nel linguaggio degli inferi. Dopodiché lo stregone si gira e dà

un ordine ai due zombi, i quali tagliano le corde che ti tengono prigioniero e ti conducono verso le fiamme.

Con un'azione disperata spingi gli zombi e ti lanci contro lo stregone.

Questa sarà il combattimento più furioso che hai mai dovuto affrontare, visto che dovrai fare molto affidamento sulla fortuna. Ushad-I e il demone insieme possono facilmente sconfiggerti. Tuttavia il demone, nella sua folle ira, potrebbe non essere molto accurato negli attacchi e esiterà a colpire se sarai troppo vicino a Ushad-I.

Volta pagina per capire come funziona questo combattimento.

1) All'inizio di ogni turno estrai un numero per vedere se il demone partecipa allo scontro: lo farà solo se estrai un 4, e in questo caso estrai un altro numero per stabilire chi attaccherà. Se estrai un 1 colpirà lo stregone, se estrai un 2 o un 3 colpirà te, invece se estrai un 4 colpirà entrambi. Dopodiché estrai un numero per stabilire il danno che infliggerà.
2) Dato che non possiedi armi, combatti a un livello inferiore rispetto al normale (troverai inclusi i punteggi per il livello 3). Se possiedi qualsiasi oggetto che non sia un'arma ottenuto in questa avventura o nelle precedenti, potrebbe essere l'occasione giusta per utilizzarlo.

DEMONE (1/5, 2/6, 3/6, 4/7)
Combatte solo se ottiene un 4. Non puoi attaccarlo durate questo combattimento.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

USHAD-I (Livello 6: 1/3, 2/3, 3/4, 4/5)
[22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi Ushad-I, vai al Paragrafo **89**.
Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 88
La giungla immortale

Mentre marciate noti che la giungla sta diventando meno fitta, man mano che il sottobosco viene sostituito da un terreno biancastro e il fogliame diventa più grande e di forma strana. Infine raggiungete una pianura di un bianco accecante coperta di enormi fiori con alti steli e enormi corolle.

"Abbiamo raggiunto le paludi di acqua salata", dice uno degli uomini.

Inginocchiandoti scopri che in effetti il terreno è coperto di sale.

Improvvisamente senti un urlo disperato da uno degli uomini e lo vedi salire in alto, per poi sparire nella bocca seghettata di una delle piante. Perdi *1 uomo*.

Guardando in alto rimani terrorizzato nel vedere un'altra pianta che si avventa su di te, pronta a inghiottirti. "Andatevene da qui, uomini!" urli, schivando la pianta.

Estrai cinque numeri, e perdi un uomo per ogni 2, 3 o 4 che ottieni. Se non hai più uomini, vai al paragrafo **96**.

Mentre raggruppi i tuoi uomini in una radura abbastanza lontana dalle piante carnivore, trovi un altro sentiero.

Vai al paragrafo **91**.

PARAGRAFO 89
Sconfiggi Ushad-I

Con le ultime forze rimaste afferri il pugnale di Ushad-I e lo trafiggi. Prima di morire emette un grido poderoso che echeggia in tutta la giungla. Il suo corpo viene avvolto da uno spaventoso bagliore, e arretri inorridito. Dagli occhi, dalle orecchie e dal naso fuoriescono volute di fumo: sta bruciando dall'interno. Finalmente, quando il male al suo interno è stato completamente consumato, l'involucro esterno del suo corpo brucia in una fiammata come se fosse di carta, fin quando scompare completamente.

Il demone di fuoco, una volta che il suo evocatore è stato sconfitto, si riduce silenziosamente ad una piccola fiammella per poi estinguersi definitivamente. Guadagni *4 punti di esperienza*.

Adesso puoi impossessarti del *pugnale magico* di Ushad-I. Infliggerà 6 punti di danno nel primo turno di combattimento in cui lo utilizzerai, dopodiché causerà solo 5 punti di danno, poi 4 e via dicendo fin quando diventerà inutilizzabile. Puoi anche utilizzarlo una sola volta contro qualsiasi nemico di Livello 4 o inferiore per sconfiggerlo immediatamente, ma in questo modo l'arma verrà distrutta.

Subito dopo vieni colpito da una sconvolgente rivelazione: Uruthu è scomparsa!

Esamini le ceneri di Ushad-I e trovi l'amuleto che portava al collo e lo prendi. Mentre lo indossi attorno al collo, senti che è ancora caldo al tatto. Appena vedono l'amuleto gli zombi si inginocchiano.

"Portatemi a Sanda-Uul", ordini alle creature.

Gli zombi si alzano lentamente e si incamminano silenziosamente nell'oscurità, e tu li segui.

Quando raggiungi la città infestata, avviene un fatto sbalorditivo: le mura sono sorvegliate da guerrieri fantasma, dalle quali iniziano a scendere come se ci fosse una scala invisibile, unendo i loro spiriti incorporei ai corpi privi di anima degli zombi, dando vita a esseri viventi.

Anche se provi molta diffidenza nella magia, rimani affascinato dalla trasformazione avvenuta; adesso gli occhi degli zombi brillano di vita e di intelligenza. In breve tempo si dirigono tutti insieme verso le grandi porte della città, spalancandole. Finalmente puoi entrare nella città perduta di Sanda-Uul.

Il cuore della città è di una bellezza monumentale. Quando ti trovi di fronte a un'immensa statua di un antico re provi una sorta di timore reverenziale.

Ti incammini lungo le dritte strade di marmo senza paura per ciò che è ormai morto da tempo. Le grandi lastre di pietra candida che rivestono le strade sono ricoperte da piante rampicanti e da piccoli arbusti, ma la vegetazione non è riuscita a invadere tutto.

E' abbastanza facile addentrarsi nella metropoli deserta, anche se un brivido ti corre lungo la schiena quando osservi le porte e le finestre aperte delle abitazioni che ti osservano vacuamente, come se fossero le enormi bocche e le orbite vuote di teschi coperti di mu-

schio.

Vicino al centro della città si trova una piramide di dimensioni e architettura impressionanti. La struttura apparentemente fragile, invece che da blocchi di granito, sembra stata costruita interamente con piccole sculture intagliate intricatamente nella roccia.

La base è sorretta da elefanti, sui cui dorsi si trovano leoni, a loro volta sormontati da scimmie, e via dicendo con lucertole e uccelli, fino alla sommità sulla quale si trova la statua di un uomo.

Anche se probabilmente si tratta della creazione di una mente contorta e megalomane, Sanda-Uul ti mette in soggezione. Dallo stile sembrerebbe Gundanese o Chadanese. Ma in quale modo e per quale motivo avrebbero attraversato mezzo mondo per costruirla?

Il sole inizia lentamente a sorgere sulla grande città, in cui gli abitanti metà fantasmi e metà zombi hanno iniziato a estirpare la vegetazione.

Mentre il cielo diventa sempre più luminoso, scali la grande piramide e osservi dall'alto la spettacolare rete di strade, i templi, le case e altri edifici più piccoli di cui puoi solo immaginarne le funzioni. Un tempo era la città di una grande civiltà, e un giorno lo sarà di nuovo. Il tuo nome passerà alla storia perché appartiene al primo re dopo millenni di abbandono e decadenza. Vai al Paragrafo **22**.

PARAGRAFO 90
L'ira del demone di fuoco

Il demone di fuoco erompe nella tua camera attraverso la terrazza. Stai per affrontare il più potente avversario che hai mai incontrato, con l'aiuto di un solo alleato, mentre il tuo regno sta andando in fumo attorno a te. Insieme ad Uruthu potete attaccare per primi, poi il demone attacca, la prima volta Uruthu e la seconda volta te, ripartendo gli attacchi alternativamente fra te e Uruthu. Se la tua alleata non sarà più in grado di combattere, il demone attaccherà solo te.

In qualsiasi momento puoi decidere di interrompere il combattimento e tentare di infrangere l'amuleto magico: in questo caso vai al Paragrafo **92**.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Muori avvolto dalle fiamme. Ricomincia il libro dall'inizio, se ne hai il coraggio).

URUTHU (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Uruthu ha perso conoscenza: devi sconfiggere il demone di fuoco se vuoi che sopravviva)

DEMONE DI FUOCO (1/5, 2/6, 3/6, 4/7)
[41] [40] [39] [38] [37] [36] [35] [34] [33] [32] [31] [30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Il demone è stato sconfitto: vai al Paragrafo **94**).

Non puoi fuggire dal demone di fuoco.

PARAGRAFO 91
In cerca di Sanda-Vul

Per un giorno e una notte viaggiate attraverso la fitta giungla. Più vi avvicinate al suo cuore, più diventa silenziosa.

Durante la seconda notte, mentre le stelle brillano di una luce fredda, ti arrampichi su una collinetta per perlustrare la giungla che si trova di fronte.

In un primo momento pensi che stai osservando delle formazioni rocciose bizzarre, altopiani e collinette sviluppate in impossibili forme torreggianti dalle forze dalla natura, e successivamente incise dalle piogge e dai venti in forme ancora più estreme, come se fossero fantasmagoriche opere d'arte.

Ma quando gli occhi riescono a mettere a fuoco ciò che vedi, ti rendi conto che in realtà si tratta di una città! Ciò che pensavi fossero rocce, lentamente si rivelano essere colossali torri coperte dalla vegetazione, imponenti ziggurat sulle cui sommità crescono gli alberi, enormi templi avvolti dalle piante rampicanti e dalle liane, e altri edifici più piccoli ricoperti dalla fitta vegetazione.

Il fogliame nasconde tutto quanto, anche i torreggianti minareti le cui pareti ottagonali si innalzano fino alle cupole dalle forme strane, a più di trenta metri d'altezza.

1

Mentre osservi dall'alto della collinetta cerchi di mappare mentalmente la grande città. Evidentemente è circondata da un imponente muro di cinta coperto dalla vegetazione e crollato in diversi punti, anche se la maggior parte è ancora visibile attraverso la rigogliosa vegetazione che lo nasconde.

Provi un senso di timore reverenziale quando ti domandi chi abbia costruito questa meraviglia. Cosa gli accadde? Non puoi nemmeno immaginarlo e non lo saprai mai poiché il silenzio di tomba circonda la città come la fitta vegetazione che tenta di nasconderla.

I tuoi uomini osservano in silenzio, ciascuno perso nei propri pensieri.

Improvvisamente un urlo spaventoso squarcia il silenzio. Girandoti velocemente sfoderi la spada, vedendo che un esercito di zombi si è avvicinato silenziosamente ai tuoi uomini.

Tuttavia non sono gli zombi che ti preoccupano, ma è un'altra creatura che ti terrorizza.

Nella fredda luce lunare vedi Ushad-I. E' una spaventosa mescolanza di fattezze diverse: la testa di un Vaniano, i piedi di un Gyptico, i fiammeggianti occhi rossi di un Vulzar, le mani di una donna e il torso di un Tehnita muscoloso.

Appena ti vede inizia a pronunciare un incantesimo nella lingua usata nei più profondi recessi degli inferi, e di fronte a te si materializza lentamente una fiamma con le fattezze di un demone.

Stai per affrontare la più impegnativa battaglia della tua vita, la quale viene combattuta in turni successivi fra i tuoi uomini e gli zombi, e poi fra te e Ushad-I. Speri di distruggere il demone uccidendo il suo evoca-

tore.

1) Attaccano per primi i tuoi uomini: conta quanti sono e estrai un numero per ognuno di essi. Uccideranno uno zombi per ogni 3 o 4 ottenuto.
2) Gli zombi uccidono i tuoi uomini per ogni 4 estratto. Se i tuoi uomini o gli zombi vengono sconfitti, termina il combattimento individuale contro Ushad-I.
3) Combatti contro Ushad-I e il suo demone di fuoco (vedi le regole più avanti).
4) Ricomincia dal punto 1.

COMBATTIMENTO DI GRUPPO

UOMINI DI SAGARD (1/0, 2/0, 3/ morto, 4/morto)
[29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

ZOMBI (1/0, 2/0, 3/0, 4/morto)
[45] [44] [43] [42] [41] [40] [39] [38] [37] [36] [35] [34] [33] [32] [31] [30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

COMBATTIMENTO INDIVIDUALE

Mentre combatti contro Ushad-I, il demone diventa sempre più grande e infuriato. Tuttavia, dato che non è ancora stato completamente evocato, i suoi attacchi non saranno molto precisi. All'inizio di ogni turno dovrai estrarre un numero per determinare se il demone parteciperà all'attacco: lo farà solo con un 4. Se ottieni un 4, estrai un altro numero: se è un 1 colpirà lo stregone, se è un 2 o un 3 colpirà te, invece se è un 4 colpirà entrambi (e subirete il massimo danno).

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

USHAD-I (Livello 6: 1/3, 2/3, 3/4, 4/5)
[22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi Ushad-I, vai al Paragrafo **89**.
Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 92

Combattete per distruggere l'amuleto

Mentre il demone di fuoco irrompe nella tua camera, ti rendi conto che non avete via di scampo. Ben presto o tu o il Demone di Fuoco vedrete la fine della vostra vita su questo mondo mortale. Mentre cerchi di distruggere l'amuleto, il demone ti attacca.

Il demone attacca per primo, in quest'ordine: durante il primo turno attacca Uruthu, nel successivo attacca te; dopodichè insieme ad Uruthu tentate di distruggere l'amuleto. La sequenza si ripeterà fin quando tu o il demone di fuoco viene sconfitto. In qualsiasi momento puoi affrontare normalmente il demone di fuoco andando al Paragrafo **90**.

SAGARD (Estrai due numeri: se il primo è un 4 seguito da un 3 o un 4, riesci a distruggere l'amuleto e sconfiggere il demone. Vai al Paragrafo **94**.)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Muori avvolto dalle fiamme. Ricomincia il libro dall'inizio, se ne hai il coraggio).

URUTHU (Estrai due numeri: se il primo è un 4 seguito da un altro 4, riesci a distruggere l'amuleto e sconfiggere il demone. Vai al Paragrafo **94**.)
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Uruthu ha perso conoscenza: devi sconfiggere il demone di fuoco se vuoi che sopravviva)

DEMONE DI FUOCO (1/5, 2/6, 3/6, 4/7)

Non puoi fuggire dal demone di fuoco.

PARAGRAFO 93
Fuggi fra i vicoli

Una spada sibila a poca distanza dalla tua testa e ti rendi conto che potrai resistere ancora per poco. Rinunciando all'orgoglio, ti giri e scappi. Nell'oscurità alle tue spalle risuonano grasse risate, ma almeno sei vivo.

Quando raggiungi uno dei quartieri più poveri ti fermi per riprendere fiato.

"Credete che dobbiamo stenderlo, ragazzi?" chiede uno sconosciuto. Ti giri e vedi quattro delinquenti che avanzano verso di te impugnando lunghe spranghe.

"Tanto non ha nulla di valore da rubargli" risponde un altro.

Uno di loro ti osserva freddamente. "Non ci piace vedere vagabondi qua attorno, ma questa volta avremo pietà di te" ti dice, mentre un altro ti lancia addosso una manciata di fango. "Hai dieci secondi per sparire dalla mia vista, uomo del nord…"

In circostanze normali gli avresti dato una bella lezione, ma nelle attuali condizioni decidi di correre a gambe levate nel buio della notte.

Dopo essere stato messo in ridicolo per la seconda volta in una sola sera, vai al Paragrafo **21**.

PARAGRAFO 94
La maledizione di Vshad-1

Mentre il sudore e il sangue colano lungo il tuo corpo, ti occupi delle tue ferite e di quelle di Uruthu. Ottieni *8 punti di esperienza*.

"Sagard, temo che non fossi adatto per fare il re…" ti dice Uruthu. Fai un mezzo sorriso ammettendo che ha ragione, e poi Uruthu continua il discorso, con gli occhi che brillano nella luce lunare.

"Vuoi viaggiare verso sud con me?" prosegue. "L'incoronazione mi attende nell'Impero Momboddo: sono pur sempre una principessa, e presto diventerò una regina."

"Regina? E chi sarebbe il tuo re?"

"Nessuno: il mio impero è basato sul matriarcato… sono le donne a governare. E' per questo motivo che viviamo in pace…"

"Pace", mormori. "Bah! Tuttavia ti accompagnerò con molto piacere, amica mia" rispondi, "fintantoché la corona sarà destinata alla tua testa e non alla mia: è un vero macigno per un monarca! Ma se è questa la condanna che desideri…"

Detto questo, raccogli tutte le tue cose, compresi i gioielli regali di Sanda-Uul (aggiungi *5750 monete d'oro* al *registro del personaggio*), e insieme a Uruthu vi incamminate verso sud per reclamare un nuovo impero.

PARAGRAFO 95
Oro agli Shamshir

"Prendetevi duecento monete d'oro e tornatevene vivi alle vostre case!" urli, gettando il denaro a terra.

Uno degli Shamshir abbassa la spada e si getta a terra. "Fermati, Obduul! Non cadere nella trappola del Ratikkan. Il Sultano avrà le nostre teste se riuscirà a fuggire. Ci divideremo il denaro equamente."

Dopo aver perso *200 monete d'oro*, devi prendere una decisione. Puoi arrenderti agli Shamshir, sapendo che potrai fare una brutta fine all'interno del palazzo del Sultano (Paragrafo **2**); oppure puoi combattere i quattro Shamshir (Paragrafo **24**) sapendo che avrai ben poche probabilità di sconfiggerli.

PARAGRAFO 96
Fuga disperata

Un colpo improvviso ti ferisce alla fronte, e il sangue ti cola sugli occhi velandoli come un drappo rosso. Colto dalla disperazione e dall'orrore, fuggi nel fitto della vegetazione, aspettandoti di venir colpito a morte da un momento all'altro. Ma i secondi passano e sei ancora vivo.

Corri in una direzione sconosciuta per un tempo indefinito, poi ti fermi. Non ti sta seguendo nessuno. Non riesci nemmeno a sentire un gemito: effettivamente la giungla è stranamente silenziosa. Troppo silenziosa.

La corsa nell'oscurità innaturale, che ti permette di guadagnare *2 punti di esperienza*, ti conduce al Paragrafo **84**.

PARAGRAFO 97
Regole di combattimento

Le regole generalmente fanno sembrare le cose più complicate di quello che sono in realtà, ma basterà fare un po' di pratica e tutto sarà più semplice. In linea di principio si tratta di regole basate sul buon senso: se hai qualche dubbio, prova a pensare come si svolgerebbero le cose nella realtà.

PRIMA DI GIOCARE

Tutto ciò che ti occorre per giocare con questo libro è una matita ed una gomma. Alcuni giocatori preferiscono usare un dado a quattro facce per rendere i combattimenti più rapidi, ma i numeri stampati su ciascuna pagina permetteranno di ottenere il medesimo risultato.

Se sei giunto a questa pagina significa che conosci il modo di muoverti da un paragrafo ad un altro; non resta che imparare come si *combatte* e come si usa il *registro del personaggio*.

COMBATTERE

In alcuni luoghi incontrerai dei nemici con i quali potrai (o *dovrai*) combattere. Esistono solamente tre possibili conclusioni in un combattimento: puoi *vincere*, *perdere* o *fuggire*.

Vincere un combattimento: vinci un combattimento quando hai ridotto a 0 i punti ferita del nemico oppure, nelle situazioni in cui devi attaccare più di un nemico, quando hai ridotto a 0 i punti ferita di tutti i nemici.

Perdere un combattimento: perdi un combattimento quando i tuoi punti ferita arrivano a 0.

Fuggire da un combattimento: quando ti rendi conto che potresti perdere un combattimento oppure quando non vale la pena combattere, puoi *provare* a fuggire. La fuga comporta una percentuale di successo del 50%. Se giri le pagine ed estrai un numero pari, oppure se lanci una moneta ed ottieni testa, oppure se lanci un dado ed ottieni un numero pari, riesci a fuggire.

Puoi provare a fuggire solamente prima del tuo turno di attacco, e solamente una volta per round.

Una volta che sei riuscito a fuggire, leggi l'apposita sezione che si trova dopo le tabelle di combattimento dove è indicato il numero di paragrafo a cui andare.

Attenzione: da alcuni avversari, indicati nel testo, è impossibile fuggire. Se fallisci la fuga continua il combattimento normalmente.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Il combattimento si suddivide in round e si basa sull'estrazione di numeri casuali da 1 a 4. Questo libro fornisce un sistema per farlo: nell'angolo in alto a destra di ciascuna pagina è stampato un numero da 1 a 4, e girando velocemente le pagine senza guardare potrai ottenere un numero casuale.

Durante il combattimento Sagard e l'avversario (o gli avversari) proseguono a turni. Se non specificato diversamente *Sagard attacca per primo*, e dopo che ha attaccato tocca all'avversario. Una volta fatte queste operazioni si completa un round. Il combattimento può proseguire per diversi round e finisce quando Sagard vince, perde o fugge. Una volta concluso il combattimento segui le istruzioni che ti permetteranno di proseguire l'avventura.

Ogni combattimento che affronterai sarà diverso: la difficoltà sarà determinata dal numero di punti ferita e dal livello dell'avversario.

I *punti ferita* corrispondono al numero dei punti di danno che si possono subire prima di essere messi fuori combattimento. All'inizio del gioco Sagard ha *25 punti ferita* (questo numero può variare nel corso del gioco, anche se in questo libro Sagard non può superare *25 punti ferita*). Ciò significa che dovrai subire 25 punti di danno prima di essere sconfitto.

La tabella di combattimento è simile a questa:

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/4)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non puoi proseguire il combattimento. Vai al Paragrafo **X**.)

Ogni volta che infliggi un danno ad un nemico, segna con una crocetta il numero corrispondente di riquadri nella tabella, come di seguito:

ORCO (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto l'Orco. Vai al Paragrafo **X**.)

I *livelli di combattimento*, come illustrato precedentemente, sono diversi per ciascun personaggio. Sagard all'inizio è un combattente di Livello 4. I Livelli di combattimento vanno da 0 a 6, e più alto è il livello più è pericoloso l'avversario. Le informazioni fondamentali sono riportate in ciascun combattimento quindi non dovrai fare riferimento a questa tabella, ad eccezione di quando aumenti di livello.

TABELLA CON I LIVELLI DI COMBATTIMENTO

	Numero estratto			
	1	2	3	4
Livello 0	0	0	0	4
Livello 1	0	0	1	1
Livello 2	0	1	1	2
Livello 3	1	1	2	3
Livello 4	1	2	3	3
Livello 5	2	3	3	4

Questi numeri si riferiscono ai punti ferita o punti danno. Ad esempio se Sagard, di Livello 4, estrae un 4 infligge 3 punti di danno all'avversario, che dovranno essere cancellati dalla tabella del nemico. Nello stesso modo se un combattente di Livello 5 estrae un 1, infliggerà 2 punti di danno. Per vedere se hai capito, cosa succede se un guerriero di Livello 3 estrae un 2?

Se hai risposto 1 punto di danno, è esatto.

Pertanto la pericolosità di un avversario può essere determinata guardando sia il livello di combattimento sia il numero di punti ferita che possiede.

Ricorda che possono solo esserci tre possibili soluzioni in un combattimento: vittoria, sconfitta o fuga. Se i punti ferita arrivano a 0 leggi il numero di paragrafo dopo la lista dei punti ferita e segui le istruzioni. I punti ferita sono permanenti ma Sagard si riposerà o mangerà spesso, recuperando punti ferita; queste situazioni sono comunque chiaramente indicate nel libro.

Tieni bene in mente che i punti ferita di Sagard aumenteranno e diminuiranno nel corso dell'avventura; inoltre Sagard mantiene i danni subiti da una battaglia all'altra. Dopo ciascuno scontro segna i punti ferita ri-

manenti sul *foglio del personaggio* di Sagard (descritto più avanti); esegui la stessa procedura anche quando Sagard recupera punti ferita.

BONUS

Durante l'avventura potrai ottenere vari utili bonus, sotto quattro possibili forme: *punti di esperienza*, *armi ed armature*, e *oggetti speciali*. Ognuno di questi bonus ti sarà utile in diversi modi.

I *punti di esperienza* sono permanenti: Sagard li terrà con sè da un libro ad un altro. Lo scopo dei punti di esperienza è determinare il livello di combattimento di Sagard. All'inizio di questo libro Sagard è di Livello 4. Quando totalizza 150 *punti di esperienza*, passa immediatamente al Livello 5.

Armi e armature sono molto utili in combattimento e forniscono a Sagard un valido aiuto. Le proprietà di queste armi sono spiegate man mano che vengono trovate.

Gli *oggetti speciali* hanno delle funzioni particolari. Alcuni oggetti speciali, come gli scudi, possono essere utilizzati per assorbire punti ferita; altri, come le pozioni magiche, possono essere usate per ripristinare punti ferita quando Sagard ne ha la necessità.

I bonus e i risultati di combattimento devono essere annotati sul *registro del personaggio* di Sagard.

REGISTRO DEL PERSONAGGIO DI SAGARD

Punti Esperienza *Livello* *Oro*

Punti ferita *Bonus in combatimento*

Armi e Armature

Oggetti Speciali *Uomini*

Ogni volta che Sagard inizia un combattimento oppure recupera punti ferita, aggiorna il *registro del personaggio*. Sagard inizia l'avventura con 25 punti ferita; supponendo che ne perda 13, rimane con 12 punti ferita. Se nel paragrafo successivo si ferma a mangiare recuperando 5 punti ferita, arriva a 17 punti ferita. Nel successivo combattimento che dovrai affrontare ricorda quanti punti ferita hai, e modifica di conseguenza il *registro del personaggio.* Ricorda che Sagard non può mai superare i 25 punti ferita.

REGISTRO COMBATTIMENTI

PUNTI FERITA DI SAGARD	n° scontro									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

IL DEMONE DI FUOCO

4

sagard
il barbaro

Addentrati nel mondo di Greyhawk
aiuta Sagard a diventare un guerriero:
affronta avventure mitiche e misteriose,
combatti con terribili nemici!

In questo libro il protagonista sei tu.
Dopo aver tentato di salvare
la tua amica Ketza Kota
ed aver ucciso il Sultano Jazeer,
suo rapitore, devi fuggire dal Tabu-el-Abu:
il nuovo Sultano, infatti,
ha messo una taglia sulla tua testa.
Nel frattempo sei venuto a conoscenza
della leggendaria Città Perduta di Avorio,
nascosta nel cuore della giungla a Sud,
e delle enormi ricchezze che custodisce.
Quale occasione migliore per placare
la tua sete di avventura?
Il viaggio sarà lungo e difficile
e due temibili avversari ti aspettano.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, valoroso Sagard...

Copertina illustrata da Les Morrill
Traduzione di Dirk06
http://www.librogame.net

librogame'sLAND

libriNOSTRI